N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

142
NOVEMBRE
2002

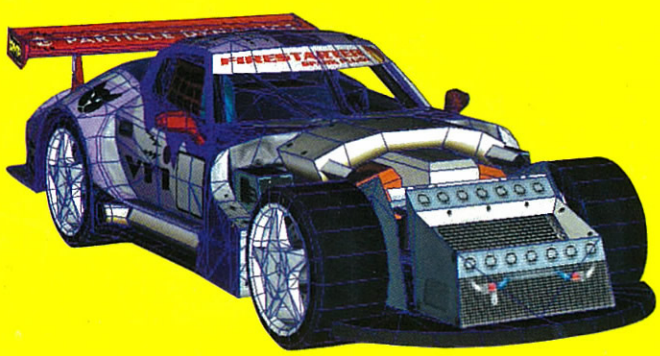
Spécial dossiers hyper-intéressants : l'Intelligence Artificielle dans les jeux

La crise du jeu vidéo en France

Tests surpuissants : Unreal Tournament 2003 • No One Lives Forever 2 • FIFA 2003 • Combat Mission 2 • Robin Hood • Praetorians • Soldiers of Anarchy • La communauté de l'anneau...

Bêta-versions de ouf : Combat Flight Sim 3

Matos de guedins : Nvidia Nforce 2 • Soundblaster Audigy 2...



TOCA RACE DRIVER

TOCA RACE DRIVER • LA CRISE DU JEU VIDÉO EN FRANCE joystick 142 NOVEMBRE 2002 • 5,90 €

NUMÉRO 142 • NOVEMBRE 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP


McCANN
AGE of MYTHOLOGY™
PAR LES CRÉATEURS DE
AGE OF EMPIRES® I & II
Zeus : Dieu de la foudre
Anubis : Dieu de la mort
Thor : Dieu du tonnerre
Que les Dieux soient avec vous.
Entrez dans un monde où les légendes sont réelles et où les Dieux président au destin des simples mortels. Bâtissez des temples majestueux, cultivez les vallées fertiles et partez à la conquête de contrées lointaines dans un monde 3D de toute beauté. Des murs de Troie aux portes des enfers, livrez des batailles titanesques à la tête d'immenses armées conduites par les héros légendaires et renforcées de Minotaures, de Cyclopes et de nombreux monstres mythologiques.
Dirigez 9 civilisations issues de 3 grandes mythologies, obtenez les faveurs de vos Dieux, déchaînez leur colère sur vos ennemis et priez pour qu'ils soient avec vous...
www.microsoft.com/france/jeux/ageofmythology/
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.COM
© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo de Microsoft Game Studios, Age of Mythology, Age of Empires et Ensemble Studios sont soit des marques commerciales, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

Sommaire

142 NOVEMBRE 2002

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
News : Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), ackboo (Olivier Péron), Bob Arctor (Fabien Deleval), Pete Boule (Pierre Le Pivain).
Bêta-Versions : iansolo (Olivier Aubin), Pete Boule, Bob Arctor, ackboo, Monsieur Pomme de Terre.
Tests : iansolo, Pete Boule, Bob Arctor, ackboo, Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Monsieur Pomme de Terre.
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
Reportages : Wanda (Mathilde Rémy), Fido (Laurent Fisher), iansolo et ackboo

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly, Speedy Graphito
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice commerciale :
Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de publicité :
Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

20


LE JEU DE LA COUV'
Un reportage chez les Britiches de Codemasters pour voir ce que TOCA driver cache sous le capot. Il est bien ? Top arcade ? Toutes les réponses en page 20.

60


BÊTA-VERSIONS
Vous connaissez le proverbe : bêta-versions en novembre, un max de tests en décembre. En plus, les nouveaux arrivants ont l'air vraiment tip-top : Combat Flight Sim III et Soldiers of Anarchy.

96


DOSSIER
Notre Wanda reporter nous a concocté un dossier sur les déboires du monde du jeu vidéo en France. Qu'est-ce qui ne va pas en ce moment ?

110


TESTS
Le retour en force des Couic-like dans ce numéro avec No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003 et FIFA 2003. Euh, quoique pour FIFA j'ai toujours pas trouvé le railgun.

184


DOSSIER INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
La première partie de notre dossier sur l'I.A. en informatique. Et, désolé, j'ai rien trouvé de plus intelligent à écrire.

ABONNEMENTS
Abonnements : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 - Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoystick@hfp.fr) Tarifs 1 an (11 n°s)
France : 39,90 euros. Tarif étranger au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un booklet Electronic Arts de 28 pages jeté sur la couverture en France Métropolitaine uniquement. Il comprend également un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

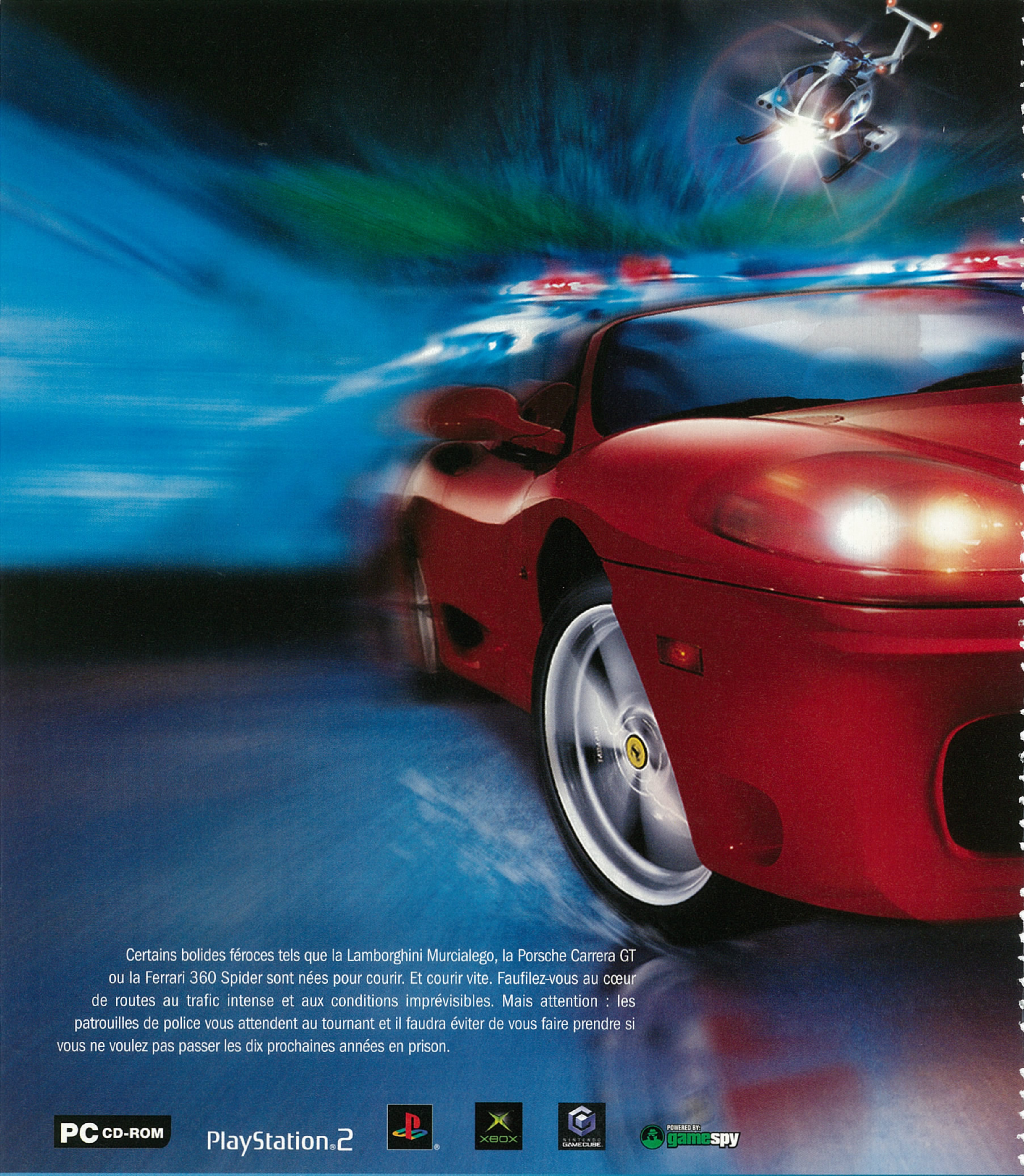
Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)

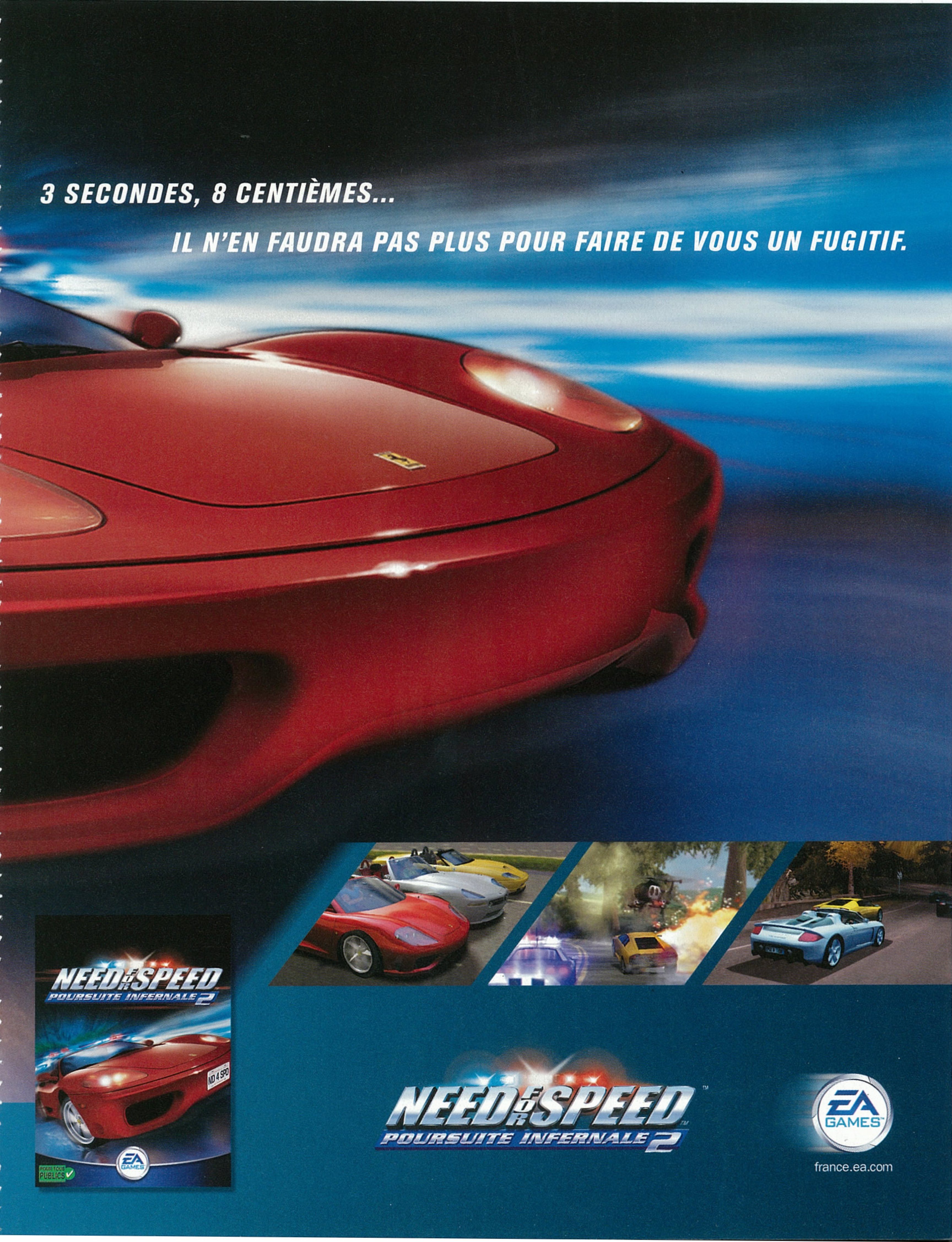
Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 2001

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Couverture
© Codemasters


Certains bolides féroces tels que la Lamborghini Murcialego, la Porsche Carrera GT ou la Ferrari 360 Spider sont nées pour courir. Et courir vite. Faufilez-vous au cœur de routes au trafic intense et aux conditions imprévisibles. Mais attention : les patrouilles de police vous attendent au tournant et il faudra éviter de vous faire prendre si vous ne voulez pas passer les dix prochaines années en prison.
PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
POWERED BY: gamespy


3 SECONDES, 8 CENTIÈMES...
IL N'EN FAUDRA PAS PLUS POUR FAIRE DE VOUS UN FUGITIF.
NEED FOR SPEED
POURSUITE INFERNALE 2
EA GAMES
france.ea.com


PC CD-ROM
XBOX


SAM FISHER'S
TRACK
www.splintercell.com

Sommaire Cd-rom

#142
DÉTAIL DU CD-ROM



Il y a quelques mois, nous vous annoncions notre ferme intention de passer au DVD pour le début de l'année 2003. Alors on est toujours super-chaud là-dessus, y a pas de problèmes, mais on se demande si de votre côté, il y a le même enthousiasme. On s'interroge : est-ce vraiment utile de passer au DVD si cela pénalise les lecteurs qui n'ont qu'un vieux lecteur de CD-ROM ? Est-ce que vous avez vraiment besoin de dizaines de démos alors qu'on sait bien que vous en téléchargez déjà pas mal sur le Net ? C'est pour répondre à toutes ces angoissantes questions que nous avons lancé une enquête qui nous permettra d'être sûrs de notre coup. Le formulaire se trouve dans les dernières pages de ce numéro, prenez quelques minutes pour y répondre, ça nous aidera beaucoup. Comme d'habitude, on effectuera un petit tirage au sort parmi les réponses, et le gagnant remportera le jeu de son choix. Il se peut même qu'un beau matin, toute la rédaction débarque en bas de son immeuble pour lui chanter a capella une sélection des meilleurs chants grégoriens, mais ce n'est pas encore sûr, il faut qu'on voie avec les emplois du temps de chacun.

ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM
Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Contenu du CD n°1

Conflict : Desert Storm

Genre : Action/tactique
Éditeur : SCi Interactive
Config minimum : PIII 450, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\Conflict\CDSDemo.exe (attention, cette démo est sur le CD2)

En résumé

Voici un jeu d'actualité puisqu'il va vous envoyer dans le Golfe chez un célèbre dictateur moustachu, aux commandes d'une équipe pouvant comprendre jusqu'à cinq soldats. C'est du First Person Shooter tactique avec un moteur 3D honnête. Cette démo vous fera découvrir la première mission de la campagne solo, de quoi jouer pendant une petite heure.

Touches

ZQSD	Déplacement
Shift + Z/Q	Inventaire
Bouton 1	Tir
Bouton 2	Zoom
Ctrl	Marcher
Barre d'espace	S'agenouiller (appuyer plus longtemps pour se coucher)
&, é, « , '	Sélection des soldats
Alt	Menu des ordres





Beach Life

Genre : Gestion
Éditeur : Eidos
Config minimum : PII 450, 128 Mo
Fichier : Date\Demos\Beachlife\springbreakdemo.exe

En résumé

Voilà un petit jeu bien sympathique qui vous mettra dans la peau d'un gestionnaire de camp de vacances pour célibataires. Il faudra installer différents équipements, occuper les clients, engager le personnel, décorer le complexe... Une sorte de Theme Hospital version plage de sable fin. Il était en test dans le précédent numéro de Joystick.

AIDE

Construisez avant tout deux « Cleaners Shack » (le bâtiment des balayeurs) et embauchez le maximum de personnes pour travailler dedans, cela vous permettra de remplir rapidement le premier objectif de cette mission de démo. Ensuite, vous devrez construire bars à thème et cafés pour écouler le maximum de boissons.





DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

QUICKTIME 6 : Répertoire \DATA\QUICKTIME6
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS





Delta Force : Black Hawk Down

Genre : Shoot 3D
Éditeur : Novalogic
Config minimum : PIII 500, 128 Mo, GeForce
Fichier : Data\Demos\Deltaforce\bhdmpd11.exe

En résumé

Cette démo est uniquement multijoueur, elle vous permettra de jouer au dernier Delta Force en LAN et sur les serveurs Novaworld. Ça s'inspire du film « La Chute du Faucon Noir », les trois cartes dispos ont donc une ambiance très somalienne.

Touches

Pas la peine de vous filer les touches par défaut, elles sont faites pour les claviers américains. Dès que vous lancez le jeu, allez donc dans les options pour toutes les redéfinir.





FIFA 2003

Genre : Foutcheball
Éditeur : EA Sports
Config minimum : PII 350, 64 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Fifa2003\fifa2003_netuk.exe

En résumé

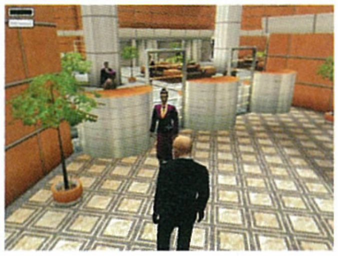
Bon, c'est le nouveau FIFA, il y a pas mal de changements dans le jeu par rapport à la version précédente, à vous de voir si vous aimez ou pas. Le jeu est en test dans ce numéro.

Touches

Jouez en priorité au gamepad, le clavier n'est pas très pratique...

Q	Passe haute/Tacle glissé
S	Passe « Smart »/Changement de joueur
D	Shoot/Marquage ou tacle gentil
Z	Passe dans le mouvement/Sortie du goal
A	Faire courir le joueur
E	Sprinter (laisser appuyé)

Contenu du CD n°1

Hitman 2

Genre : Shoot/infiltration
Éditeur : Eidos
Config minimum : PII 300, 64 Mo, Carte 3D 8 Mo
Fichier : Data\Demos\Hitman2\setup.exe

En résumé

Cette démo vous permettra de goûter à la toute première mission de l'excellent Hitman 2. Il y a au moins trois méthodes différentes pour arriver à buter le mafioso, ça vous occupera bien une petite après-midi. Le jeu était en test dans le précédent numéro de Joystick.

Touches

ZQSD	Déplacement
A + molette	Inventaire
E + molette	Action selon le contexte
W/C	Se pencher
Espace	Marcher silencieusement
MAJ	Courir
CTRL	S'agenouiller

Robin Hood

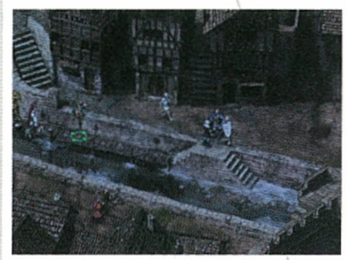
Genre : Commandos-like
Éditeur : Wanadoo Edition
Config minimum : PII 300, 64 Mo
Fichier : Data\Demos\Robinhood\RobinHood.exe

En résumé

Cette démo vous permettra de jouer à l'une des premières missions du nouveau jeu des créateurs de Desperados, Spellbound. Le jeu est en test dans ce numéro de Joystick.

Touches

&, é, « , '	Pour sélectionner rapidement les persos
G/H/J	Raccourcis pour les trois actions de chaque persos
A	Sélectionner tous les persos
C	S'accroupir
S	Se lever
Alt	Affiche le cône de vision de l'ennemi sélectionné
F1/F2	Sauvegarde/chargement rapide




Project Nomads

Genre : Action/stratégie
Éditeur : CDV
Config minimum : PII 450, 64 Mo, GeForce
Fichier : Data\Demos\Nomads\nomads.exe

En résumé

Project Nomads est un jeu assez original, mélange d'action et de stratégie dans un monde où des aventuriers se font la guerre depuis leurs îles flottantes au-dessus des nuages. Cette démo comprend le tutorial du jeu, histoire de voir à quoi ça va ressembler. Pour plus de détails, lisez le bêta-test dans ce même numéro.

Touches

Touches fléchées pour se déplacer, Entrée pour utiliser les bâtiments, c'est à peu près tout ce dont vous aurez besoin, le reste vous sera expliqué dans le jeu.

Soldier of Anarchy

Genre : Stratégie temps réel 3D
Éditeur : Simon & Schuster
Config minimum : PIII 600 MHz, 128 Mo, TNT2
Fichier : Data\Demos\Soa\soademo.exe

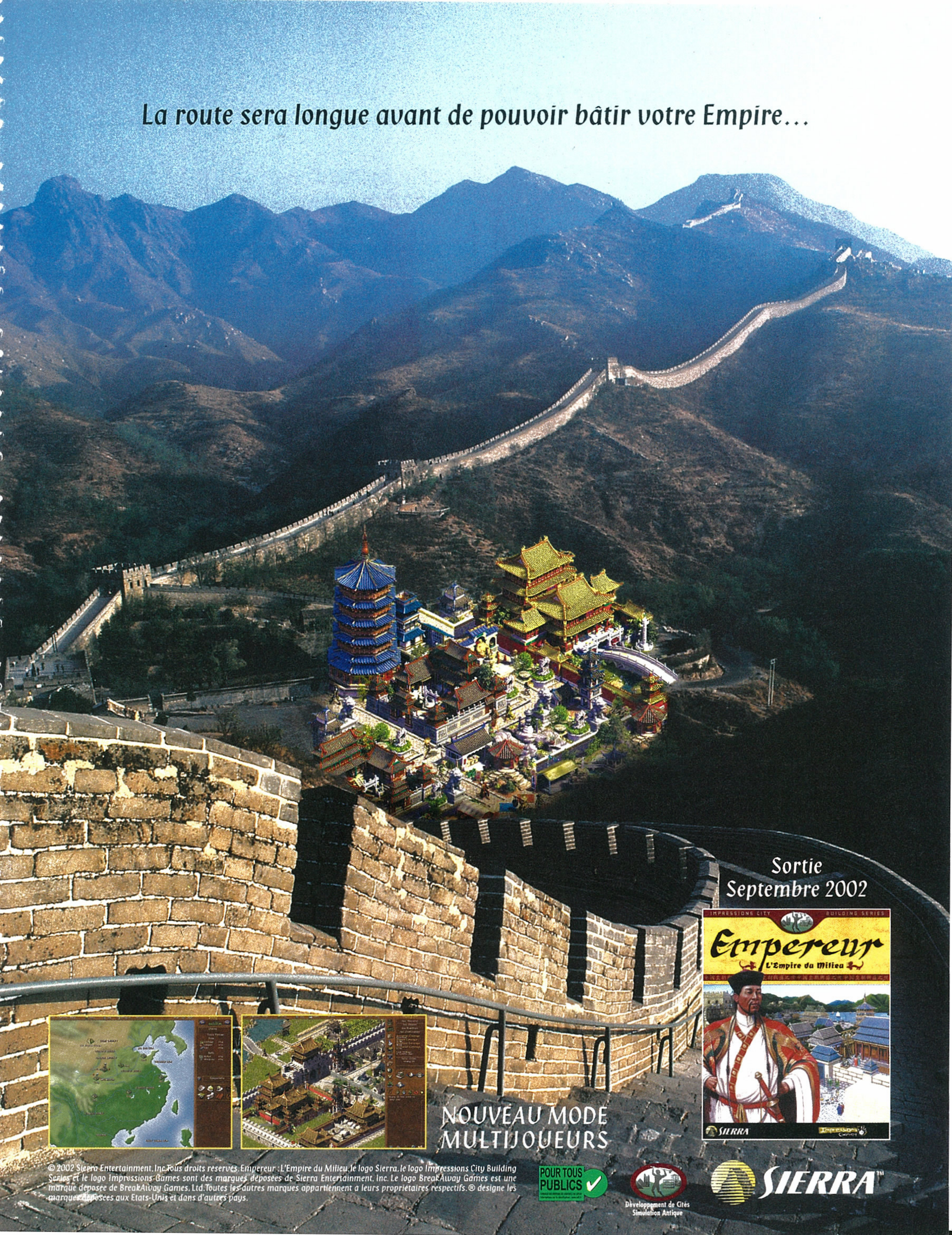
En résumé

Soldier of Anarchy est un jeu de stratégie en 3D plutôt mignon et assez classique. Vous pourrez jouer à une mission ainsi qu'au tutorial. La bêta-version du jeu se trouve dans ce numéro de Joystick.

Touches

Vous pourrez accéder à tout moment dans le jeu à la liste des touches et raccourcis clavier en appuyant sur F1. F3 donne accès à un menu expliquant les principes généraux du gameplay.





La route sera longue avant de pouvoir bâtir votre Empire...
Sortie
Septembre 2002
IMPRESSIONS CITY BUILDING SERIES
Empereur
L'Empire du Milieu
SIERRA
NOUVEAU MODE
MULTIJOUEURS
POUR TOUS PUBLICS
Développement de Cités
Simulation Antique
SIERRA

Contenu du CD n°2




WW2 Online

Genre : Massive online
Éditeur : Strategy first
Config minimum : PIII 1Ghz, 128 Mo Ram Carte 3D
Fichier : wwiiol0000001650.exe

En résumé

WW2 Online est un jeu massivement multijoueur sur la Seconde Guerre mondiale

Touches

Joystick	Accélérer et freiner.
Touches 1, 2, 3, 4 du clavier normal	Changer de poste dans le véhicule
0, 1 (clavier numérique)	Type de vue

À pied :
z, s, d, z, : se déplacer à pied

Véhicules :
^ , $: Changer les rapports sur la boîte de vitesses des véhicules
? : Afficher les infos sur les vitesses

Avions :
g : Train d'atterrissage
! : Bloquer la roulette de queue sur un avion pour décoller

Général :
e : Démarrer les moteurs

Quitter le jeu : Shift-escape.



Offre Joystick d'essai gratuit de trois semaines

À partir du 28 octobre, et jusqu'au 9 décembre, vous pourrez aller sur la page de www.wwiionline.com où vous verrez en haut à droite un logo Joystick. Cliquez dessus pour accéder à cette page : www5.playnet.com/bv/wwiiol/joystick.jsp. Ici, suivez les instructions pour créer votre compte playnet. Sur la page "CD key", allez en bas (international players) et rentrez le code "joystickpromo", tout en minuscules, afin de créer un perco sur WWII. Le jeu online se lance à partir de la page www.wwiionline.com en cliquant sur les boutons "join now" des Alliés ou de l'Axe.

Le logiciel fourni constitue la version américaine du jeu et représente uniquement une preview pour les joueurs établis dans d'autres pays. À terme, Playnet publiera une version internationale complète avec un support pour les joueurs français y compris une traduction de l'interface et de la documentation disponible dans le jeu. À l'heure actuelle, Playnet n'offre pas de support clientèle ou de support technique pour les joueurs établis hors Amérique du Nord. Veuillez ne pas contacter Playnet pour ce type de support.

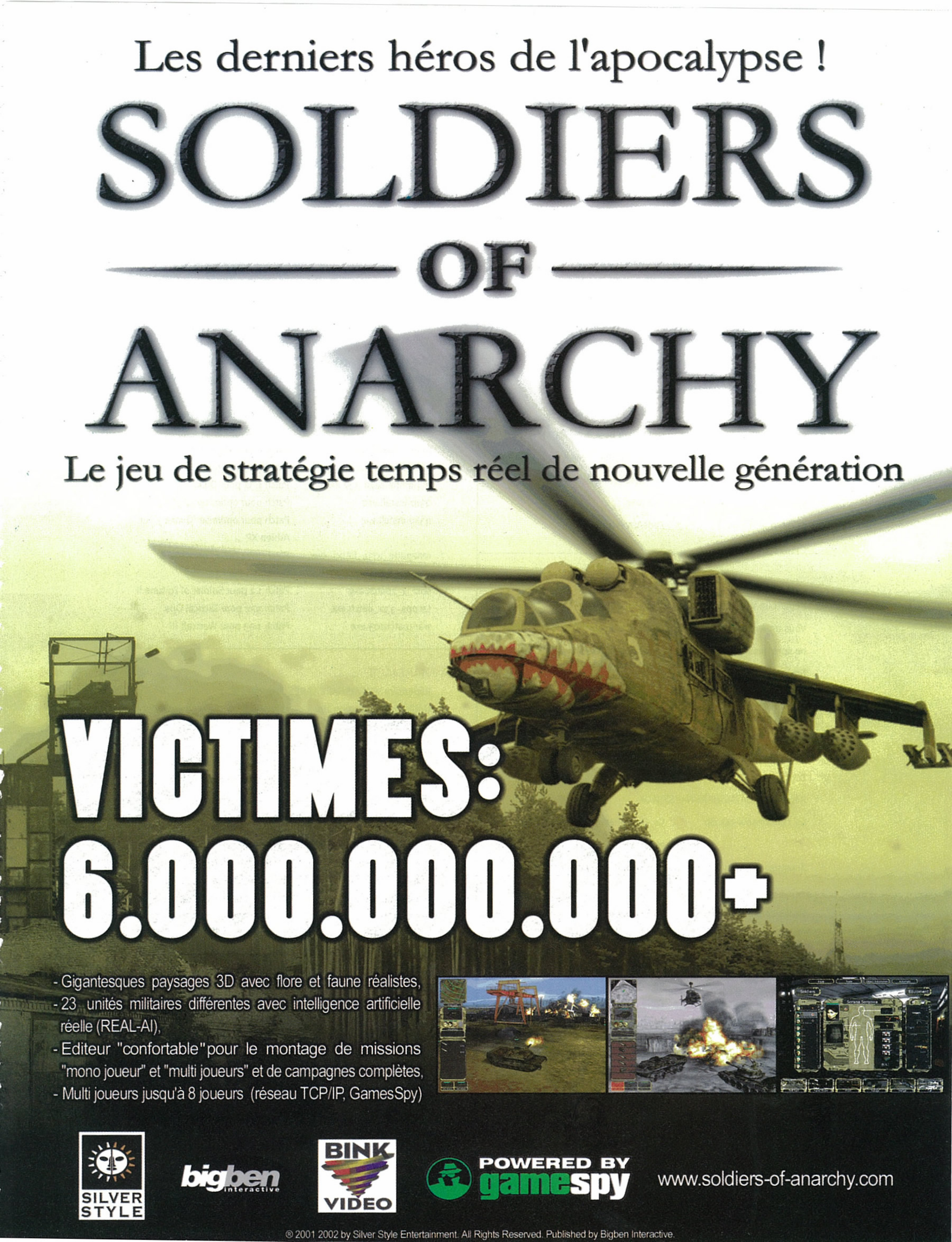
Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD n°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

DROITS D'AUTEUR

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


Les derniers héros de l'apocalypse !
SOLDIERS
OF
ANARCHY
Le jeu de stratégie temps réel de nouvelle génération
VICTIMES:
6.000.000.000+
- Gigantesques paysages 3D avec flore et faune réalistes,
- 23 unités militaires différentes avec intelligence artificielle réelle (REAL-AI),
- Editeur "confortable" pour le montage de missions "mono joueur" et "multi joueurs" et de campagnes complètes,
- Multi joueurs jusqu'à 8 joueurs (réseau TCP/IP, GamesSpy)
SILVER STYLE
bigben interactive
BINK VIDEO
POWERED BY gamespy
www.soldiers-of-anarchy.com
® 2001 2002 by Silver Style Entertainment. All Rights Reserved. Published by Bigben Interactive.

Sommaire Cd-rom

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

G3C_v3.3.Beta2.exe	Guitar Chords Crash Course 3.3 Beta 2
monkey_10.exe	Monkey v1.0, un plug-in 3D pour Winamp
MP3GainFULLinstall_0.9.6.exe	MP3Gain 0.9.6 Beta
s2alpha_install_020918.exe	Sonique 2 Alpha 18-09-02
Starway.zip	Musique de lecteur

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

gosurf_en_v1.5b14001.exe	GoSURF 1.5.210.4001 Beta
icq2002a.exe	ICQ 2002a Beta Build #3729
kerio-pf-3.0.0-en-b3-win.exe	Kerio Personal Firewall 3.0.0 Beta 3
ncsetup.a1000.exe	Netcaptor 7.0.2 Beta 3
spampal.exe	SpamPal
zaSetup_1001.exe	ZoneAlarm 3.1.395

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

acdsee.exe	ACDSEE 5.0
wb341_pub.exe	WindowBlinds 3.41

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

Cs_Quickresow-v4c.zip	Cs_QuickResow, une map pour Counter-Strike
firearms265_update.exe	Patch 2.6 à 2.65 pour Firearms, un mod HL
L'enlèvement d'Edénia.zip	Carte pour HoMM IV
Les freres jumeaux de Sylvestra.zip :	Carte pour HoMM IV
project_b3.exe	Project Defender Bêta 3, un mod HL
q3vault-fh.zip	Map Q3
Sauts de puce.zip	Carte pour HoMM IV
si_emperor_bonuscampaign.exe :	Campagne bonus pour Emperor : l'empire du milieu
svencoop20f.exe	Sven Co-Op, un mod pour Half-Life
tagtrain.zip	Tagtrain, une map pour Half-Life
ThieveryUT-Beta1.2-Patch.exe	Patch 1.2 pour Thievery, un mod UT
VR.zip	Virtual Reality : The Real World, un mod solo pour HL

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

aao_patch_130.exe	Patch 1.2.1 à 1.3.0 pour America's Army : Operations Recon
AoW2patch_V1_2.exe	Patch 1.2 pour Age of Wonders II
arx_patch_fr_v1.131.exe	Patch 1.131 pour Arx Fatalis
battlepack_3_comprehensive_fre.exe :	Battlepack 3 (1.50q) pour Battle Realms
battlepack_3_incremental_fre.exe :	Patch 1.10j à 1.50q pour Battle Realms
CS-AoW-1-30-fra-s.exe	Patch 1.30 pour Cossacks : The Art of War VF
DivFrench_Hotfix2.exe	Patch 1.32 pour Divine Divinity
EuroBeachLifePatch.exe	Patch 1.1 pour Beach Life version européenne
heroes4v13to20fr.exe	Patch 1.3 à 2.0 pour Heroes of Might & Magic IV VF
moonproject13.exe	Earth 2150 : The Moon Project 1.3
patch1_2_en.exe	Patch 1.2 pour Industry Giant II
q3pointrelease_132.exe	Patch 1.32 pour Quake III
q3tb-install.exe	Patch pour optimiser Quake 3
q3xp-install.exe	Patch pour optimiser Quake 3 sur Athlon XP
renegade_1034_french.exe	Patch 1034 pour Command & Conquer : Renegade VF
sof2_1_2patch.exe	Patch 1.2 pour Soldier of Fortune II
tacops_332_patch.exe	Patch 332 pour Tactical Ops
war3patch103.exe	Patch 1.03 pour Warcraft III

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	19 outils de désinfection gratuits
powarc800.exe	PowerArchiver 2001, Version 8
winhex.zip	WinHex 10.5
winhex-f.zip	WinHex 10.5 Manuel d'utilisation au format Acrobat Reader

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

cpuidlepro6.exe	CpuIdle Pro 6.0 Beta 5
mdsetup.exe	Mass Downloader 2.5.323 SR1
NERO55914.exe	Nero Burning Rom 5.5.9.14
nsvenc-setup.exe	Nullsoft Streaming Video Encoding Tools 0.40 Beta
setup2.exe	DrvImagerXP 2.1
setupIDBank.exe	ID_Bank 1.041 Beta
tvtool68.zip	TVTool 6.8

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !



Archangel
Attention !
Ce jeu contient des doses importantes d'aventure et une ambiance gothique aux puissants effets addictifs qui, en cas de prises répétées, diffuse dans l'organisme un plaisir intense aux effets secondaires incontrolables.
Il est donc fortement déconseillé :
- aux fans de jeux de rôle, d'aventure et d'action qui risquent des palpitations
- aux joueurs qui s'impliquent trop et qui peuvent en oublier de dormir, s'alimenter ou d'aller travailler
- aux personnes voulant préserver un semblant de vie familiale
- à ceux qui se croient plus forts que les autres et qui ne prennent pas ce message au sérieux
Observez ces précautions avant d'y jouer sous peine de dommages irréversibles.
Vous aurez été prévenu!
Ce produit n'est pas recommandé par l'Association Française Bucco-Dentaire
Descente aux enfers prévue en novembre
Archangel
JoWooD Productions
www.archangel-online.com
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
PC CD ROM
© by Metropolis Software Sp. z o.o. All rights reserved, published by JoWooD. Jowood and the Jowood logo are registered trademarks of Jowood productions. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.

COURRIER

www.hotline-pc.org

Je deviens fou ! Je suis sous XP, et chaque fois que j'essaye d'installer une nouvelle carte sur mon PC, j'ai le message d'erreur suivant : « Cannot Install this hardware. An error occured during installation of the device. The data is invalid. ». Ça fait deux mois que ma GeForce4 est dans son emballage et je suis obligé d'utiliser ma vieille TNT2 !

Laurent

Ah ça c'est tout bête. C'est juste un mauvais contact. Il faut légèrement plier votre carte mère : ouvrez le boîtier, débranchez et dévissez la carte mère. Pliez-la à 60° (il faut que ça fasse un peu comme un chapeau). Essayez-la devant la glace. Parfait ! Ça vous va à ravir. O.K., tout ça pour vous dire que nous ne dépannons pas, ni dans cette rubrique ni à titre personnel. Mais aussi pour vous signaler un excellent site pour tous les problèmes techniques les plus tordus www.hotline-pc.org... La réponse à votre question s'y trouve d'ailleurs (c'est tout un bazar à faire dans la base de registre, je vous laisse vous démerder).

Pom2ter@joystick.fr
courrier@joystick.fr
Joystick magazine,
Courrier des lecteurs,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Neverquest

Pourquoi Joystick déteste EverQuest ? EverQuest est le meilleur jeu online actuellement. Il est stable, amusant, et vachement beau... Vous dites que c'est chiant ? D'accord ! Avant le niveau 35, c'est chiant. Mais après, c'est rigolo... et à partir du niveau 55, là c'est trop génial ! Imaginez-vous arriver à 100 sur un dragon et là, tout d'un coup ! POAP ! Area Effect ! La moitié des personnes présentes meurt. Les soigneurs accourent et ressuscitent tout le monde. Les magiciens lancent tous Manaburn (toute votre barre de mana se vide est ça fait 8 000/10 000 points de dommages). Là le dragon hurle sa rage puis fonce sur les magiciens. Les druides « rootent » le dragon (des racines sortent du sol pour l'immobiliser). Les guerriers sautent sur le dragon... et là, un ranger arrive et fait un critique à 4 000 points de dommages... boum ! Le dragon est mort ! Voilà ! Vous appelez ça chiant ?

Oui, c'est chiant. Surtout le passage avec les racines.

Merveille des merveilles... je profite de cette introduction pour vous vanter les mérites de Spamnet ! Dans la boîte à mails du courrier des lecteurs, je devais recevoir dans les 400 mails de spam par mois... ce mois-ci une petite trentaine seulement a passé son filtre. Profitez absolument de ce petit bijou d'autant qu'il est gratuit : www.cloudmark.com

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9 - Tél. : 01.55.63.41.15 Fax : 01.41.34.93.90

abonnementsjoystick@nfp.fr

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK - CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent dans une cabane faite de branchages construite au sommet des ruines de notre site : www.joystick.fr

Propositions de programmes, images, maps, etc... à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr

Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Joystick of Fortune

Voilà mon problème, docteur... Je suis utilisateur PC depuis tout plein de temps, assidu de votre beau magazine depuis pas mal de temps aussi. Mais la lecture du numéro 140 m'inquiète autant pour l'avenir du jeu PC que pour celui de Joystick, et encore plus pour la santé mentale des joueurs PC... Vous avez remarqué ? Non ?

- Battlefield 1942
- Delta Force : Black Hawk Down
- Swat 4
- Opération Flashpoint : Resistance
- Conflict : Desert Storm
- Delta Force : Task Force Dagger
- Splinter Cell
- Tactical Ops
- La somme de toutes les peurs
- Return to Castle Wolf... Territory
- New World Order
- Vietcong

Je me suis trompé de journal ? J'ai acheté Army-Nostalgia-Mag ? Bon... sur ce, je vais me dégoupiller une bonne bière et me remettre ma dernière compile de chants militaires de 40 ! Salut !

Yves Martin

Tiens, je lis votre courrier en écoutant les infos, et mon petit doigt me dit qu'on ne va pas tarder à avoir droit à un nouveau jeu sur l'Irak. Bob me demande avec une lueur inquiétante dans le regard si on pourra, en option, utiliser des armes non conventionnelles. Réponse à 20 h 00, ce soir, en direct à la télé.

En vrac

Je voudrais savoir, pour avoir le jeu complet Outcast, faut-il avoir 7 drapeaux ou 3 drapeaux ? Quand je me mets sur la face 1, j'ai 3 drapeaux. Par contre, je vois une croix à droite des drapeaux que je n'ai pas. La face 2, je l'ai bien.

Guibert

Apparemment une erreur de distribution s'est produite et vous avez entre les mains la version vénusienne d'Outcast. Cela arrive parfois à l'approche des fêtes où ils sont un peu débordés. Gardez-la, c'est un collector.

Je voudrais me lancer dans la conception de sharewares. Quels sont les logiciels que vous me conseillez d'acheter ? On m'a dit que c'était un bon moyen de se faire de l'argent. Est-ce que c'est vrai ?

Pascal

Oui, programmer des sharewares peut effectivement rapporter de grosses sommes d'argent. L'astuce consiste à écrire un shareware d'aide à la conception de sharewares, puis à se l'acheter à soi-même plusieurs fois.

Hercules
www.hercules.fr

AUDIO
Carte Son
7.1



7.1 l'auditorium

Design ››› LA CREVETTE GRISE www.lacrevettegrise.com

DIGIFIRE™ 7.1

La Révolution du son

- Carte son compatible **Dolby Digital™ EX 7.1**, la seule technologie sonore qui vous immerge totalement au coeur de l'action.
- Processeur audio optimisé pour les jeux (Processeur du PC non sollicité).
- **3 ports Firewire** pour faire du montage vidéo avec un caméscope numérique, pour jouer en mini-réseau PC à PC, et pour connecter des périphériques (disque dur, imprimante,...).

Positionnement des enceintes

DIGIFIRE 7.1 restitue parfaitement les sons sur 360°. De plus, pour tous les fichiers numériques ou les jeux n'utilisant pas le son 7.1, DIGIFIRE 7.1 recrée un environnement sonore en 3D. Le résultat est saisissant de réalisme, vous ne pourrez plus vous en passer.







DOLBY DIGITAL • EX
CyberLink PowerDVD PRO EX

Distribué par Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tel 0 892 690 024 - 0.34 € TTC/min - Fax 02 99 08 94 17.

Patch Arx Fatalis 1.31 fr

Arx Fatalis, l'un des deux meilleurs RPG sortis cette année, malgré une programmation assez propre, possédait encore quelques bugs dans sa version commerciale. Cependant, depuis la version reçue pour le test, la majorité des problèmes rencontrés semble être résolue par le dernier patch pour la V.F. Toutefois, et notamment dans le cas de problèmes de son (EAX) ou survenant lors de l'installation, nous vous conseillons de vous reporter à la FAQ sur la page du www.jowood.com (onglets Forum, Arx Fatalis, Arx Fatalis french). On la trouvera dans les messages de l'équipe tout en haut du message board.
Le correctif 1.31 résout une jolie poignée de bugs : les textes « Double dommages » et « Backstab » s'affichent désormais quand on réussit ces coups, on y trouve une meilleure stabilité du jeu, un nouveau mode de vision pour bouger la tête, et une réorganisation automatique de l'inventaire. Pêle-mêle on y découvrira également un nouveau système de contrôles, un texte dans le livre de quêtes plus lisible, un tuning du moteur physique, une meilleure gestion des mouvements de la souris et des chauves-souris qui ne vous tuent plus en un coup. Le patch (2.6 mo) se trouve au www.arxfatalis-online.com/france/files/files.php#patch113.





Heroes of Might and Magic Patch 20 français

L'univers est en expansion. L'an passé, chez les développeurs de Heroes, c'était au contraire le personnel qui était en compression. Pour cette raison, le patch promis a pris du retard. Remarquez, d'après les rumeurs, celui-ci aurait dû être inclus dans un prochain add-on. Au moins sera-t-il sorti plus tôt que ça. Mais que contient ce bien mystérieux patch ? Tout bêtement le mode multijoueur (LAN & Internet), il est vrai, assez secondaire pour un jeu principalement joué en solo ou en hotseat.
En cadeau bonus, il apporte aussi cinq nouvelles cartes spécialement prévues pour le réseau, ainsi qu'un éditeur de campagne totalement fonctionnel. Patch français dispo sur www.downloadbbi1.com/patchs/heroes4v13to20fr.exe (9 mégas).

Nous avons reçu des courriers de joueurs qui ont acheté Morrowind version française. Il continue à y avoir de gros problèmes

patches

Bob Arctor

au sujet d'une incompatibilité des add-ons développés pour la V.O. Ce sujet est abordé dans le courrier des lecteurs de ce mois-ci.

Neverwinter Nights Patch 1.25

Avant d'installer la nouvelle version 1.25 (dispo en V.O., et au moment où vous nous lirez, en V.F.), n'oubliez pas qu'en patchant, vous vous couperez des joueurs d'autres pays (l'Allemagne, au pif), qui ne disposent pas de la même version, et vice versa. En cas de problèmes, n'oubliez pas que Bioware vous a concocté un soft pour revenir à la précédente version du jeu (au http://nwn.bioware.com/support/patch_revert.html) Au programme du 1.25, de nouveaux monstres (kobolds), des portes secrètes et trois nouveaux modules utilisant les features incluses dans le patch. Côté interface, amélioration du chat et du browser de parties online. Le patch (une trentaine de mégas) sera dispo en auto-update ou avec le correctif V.O. sur le site officiel au : http://nwn.bioware.com/support/patch.html.





Battlefield 1942 Patch 1.1

Amateurs de Battlefield 1942, downloadez à tout prix le dernier patch qui élimine un gros nombre de bugs, corrige le problème de hertz sous Windows XP et 2000, améliore la stabilité des serveurs, corrige le bug des parties faussement pleines, et plein d'autres trucs encore.
Il se trouve au www.avault.com/pcrl/dlhttp.asp?url=www.3dgamers.com/ad/welcome/avault/dl/games/battlefield1942/bf1942_retail_patch_v1.1.zip.html (15 mégas).


PIERCE BROSNAN
007
MEURS UN AUTRE JOUR
20 NOVEMBRE 2002
www.jamesbond.com
www.foxfrance.com
UFD
TPS STAR
NRJ
HIT MUSIC only !
Die Another Day © 2002 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. TOUS DROITS RESERVÉS. 007 Gun Symbol Logo © 1962 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. TOUS DROITS RESERVÉS. James Bond and 007 Gun Symbol Logo ™ Danjaq, LLC

TOCA RACE DRIVER TOCA RACE DRIV

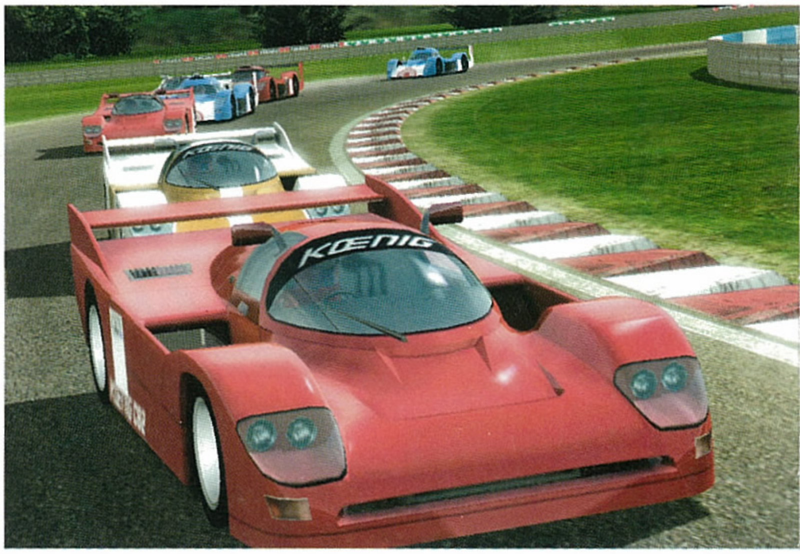
Ryan a les giga-boules depuis que daddy Kyle a mis prématurément un terme à sa carrière de pilote pour embrasser celle, beaucoup plus paisible, de macchabée. Ryan se sent seul, abandonné des siens depuis que son grand frère, Donnie, a décidé d'honorer la mémoire de leur vieux en reprenant le flambeau de la course automobile. Ryan est jeune et pourtant un noir destin se dessine déjà pour lui. Drogue, alcool, femmes (et que des moches), Lexomil... Depuis qu'il a assisté à la carbonisation de son pilote de père, Ryan n'a plus goût à la vie... Oh, il a bien essayé de remonter la pente en se trouvant une nouvelle vocation, bien éloignée des dangers de la compétition automobile... Mais non, rien à faire, héritage familial oblige, Ryan se rend vite compte que le démon de la course la teub, heu, l'habite. Bref, à peine a-t-il soufflé ses dix-huit bougies que Ryan décide de se faire un nom dans les différentes compétitions internationales de Super Tourisme... Ah là là, que d'émotions en perspective, d'incroyables retournements de situation, bref, de vrais moments de pure jubilation mécanique ! Seulement voilà, long est le chemin qui mène vers le Panthéon des pilotes, l'Olympe du talon pointe, le Mont Sinaï de l'arsouille... Long... et semé d'embûches. Eh oui, TOCA possède un mode Carrière, auréolé d'une véritable intrigue, aux faux airs de roman à l'eau de rose. Ryan parviendra-t-il, contre vents et marées, oh hé, oh hé, à monter sur les podiums des divers championnats de Super Tourisme ? Le duel fratricide qu'il a entamé avec son frère ne risque-t-il pas de tourner au pugilat ? Va-t-il sexuer ses relations avec Mélanie Sanchez ? Trouvera-t-il la force d'exorciser les vieux démons qui le hantent depuis la mort de son père ? Autant d'interrogations existentialo-métaphysiques qui seront largement développées dans le mode Carrière via un cortège de cinématiques... C'est d'ailleurs là que TOCA trouve son « originalité » : le héros du jeu n'est pas la belle mécanique rutilante qu'on nous sert à toutes les sauces habituellement, mais bel et bien un être de chair et de sang, avec ses doutes, ses peurs, ses faiblesses... Bref, quelqu'un comme vous et moi ; une sorte d'avatar numérique, auquel le joueur pourra s'identifier dans la virtualité d'un univers de pixels (mon dieu, l'espace d'un instant j'ai bien cru que Philippe Ulrich avait spolié mon clavier !)...

TOCATTACK !

Concrètement, TOCA propose plusieurs modes de jeu : un Time trial basique et une option Championnat dans laquelle on peut participer à chaque compétition préalablement débloquée dans le mode principal, estampillé « Carrière ». En effet, c'est à partir de ce dernier que toute la progression du jeu s'articule. Bien calé dans les pompes de Ryan McKane, vous allez devoir évoluer au fil des grands rendez-vous internationaux du Championnat du monde de Super Tourisme. Bon, comme vous pouvez l'imaginer, les débuts seront difficiles et la route pavée d'embûches... Contrat miteux avec une écurie

PAR Elwood

GENRE : SIMULATION DE COURSE AUTOMOBILE
ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 2002



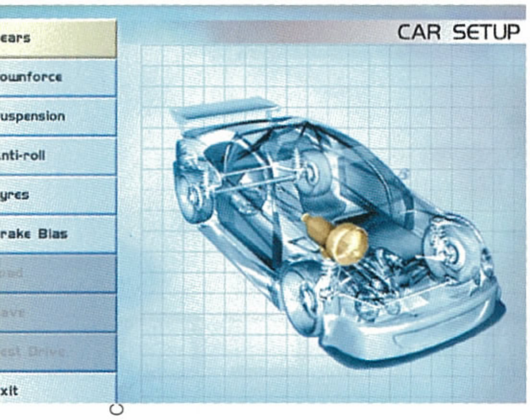
TOCA RACE DRIVER



Attendu comme le Graal par les fondus de simulation, héritier d'une dynastie incontestée, TOCA n'avait pas le droit de rater son troisième virage. Petite visite chez Codemasters pour juger sur pièces du pedigree de la bête… Gentlemen, start your engine !







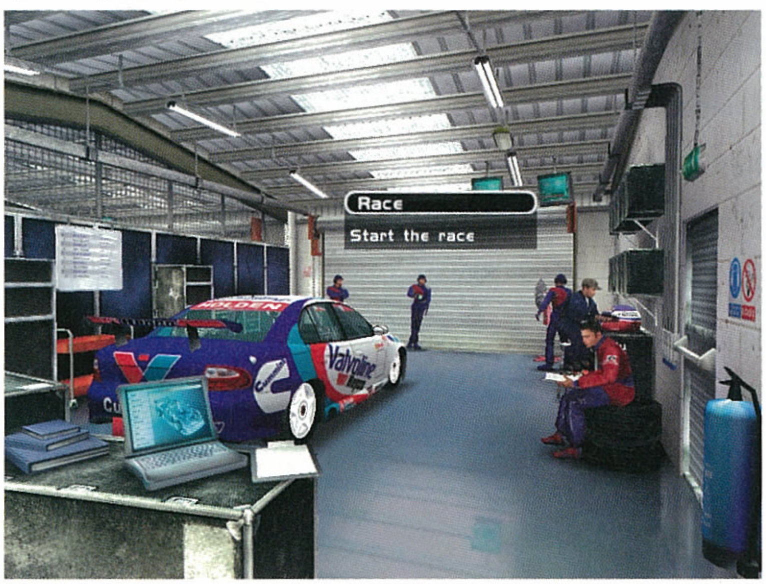
Avec des réglages aussi minimalistes (boîte de vitesses, appuis aérodynamiques, suspensions, anti-roulis…), on est bien éloigné d'une pure simulation.

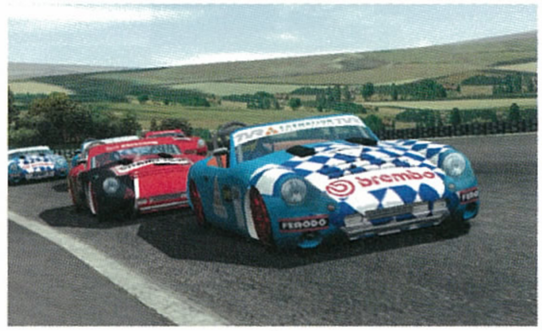
de bouseux, voiture de chie tout juste bonne à servir de pace car dans une course de paraplégiques, ennuis existentiels incessants… M'enfin, de fil en aiguille… à tricoter (whaou ! ça fait bizarre de se prendre pour Casque : on se sent très con) (ndlr : Tu veux jouer au plus fin ? Attends, je vais le pourrir de jeux de mots, moi, ton texte), vous pourrez accéder à des compet' (de mammouths) de plus en plus balèzes, dès lors que vous aurez collecté assez de points pour les débloquer. Oui, je vous vois venir : c'est exact, la progression de ce mode Carrière n'a rien de vraiment tripant dans le fond. Les rebondissements du scénario sont scriptés et linéaires, les choix d'évolutions bien maigrichons, et finalement, la seule vraie marge de manœuvre se résume aux contrats qui vous sont régulièrement proposés par de nouvelles écuries via un système d'e-mail (Gibson). Bref, l'aspect scénarisé de TOCA, même s'il apporte une once d'originalité au genre, ne rend pas pour autant le jeu aussi immersif qu'on aurait pu l'espérer…

Héritage console ?

Sorti sur PS2 il y a maintenant deux mois, TOCA Race Driver a été développé dans un premier temps sur consoles, pour être ensuite porté sur PC. Corollaire (de rien) logique de cette chronologie, le jeu lorgne quand même copieusement du côté de l'arcade ! Oh bien sûr, les développeurs ont relevé le niveau de difficulté général du mode Carrière en boostant l'I.A. des adversaires, mais dans le fond, rien n'a vraiment changé. Exception faite des vingt adversaires en piste, contre quatorze sur PS2, tout le reste est strictement identique : championnat, compétitions, système de progression à base de points récupérés au fil des courses (si vous finissez au moins dans les six premiers), système de dégâts, voitures réparties en catégories (voir encadré), et surtout modèles physiques… pas franchement réalistes ! Qu'il s'agisse de votre voiture ou de celles gérées par l'ordinateur, le pilotage flirte clairement avec l'easy trajecting. On peut couper comme un porc les trajectoires sans encourir le courroux des commissaires de course, les casses mécaniques majeures n'interviennent qu'à condition d'en avoir vraiment trop fait (on peut perdre une roue, mais on ne casse jamais le moteur) et, d'une manière plus générale, la prise en main des voitures ne pose pas trop de problèmes… sauf bien sûr sous la pluie, avec une Koenig C62 poussée au cul par quelque 800ch ! Bref, contrairement à ce que l'on aurait pu espérer, TOCA façon PC conserve clairement son obédience arcade et semble bien décidé à suivre la même voie que son homologue PS2 : très sympa, mais pas réaliste.

C'est dans les paddocks de votre écurie que vous allez vivre votre carrière de pilote… et que vous accéderez aux diverses options de jeu.





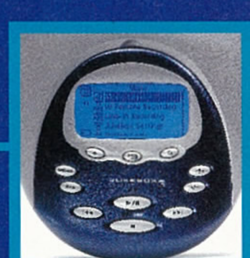
Autant les voitures et les différents effets visuels sont vraiment clean, autant les environnements de course s'avèrent parfois très vides.

On joue à casse-casse ?

Les photos qui ornent ces pages valent tous les mots : oui, le système de déformations des caisses vaut son pesant de cacahouètes. Lâché au milieu d'une meute de vingt fous







Super-cars

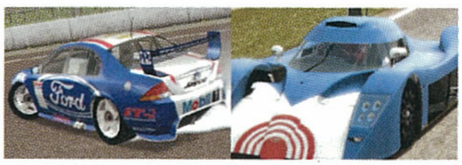
TOCA Race Driver met à votre disposition quelque 42 voitures sous licence, réparties en plusieurs catégories correspondant aux championnats dans lesquels elles sont engagées. Ces derniers sont au nombre de 13 et se déroulent sur 38 circuits internationaux (Donnington, Adélaïde, Hockenheim, Magnycourt, Monza...). Voici la liste complète des bolides présents dans le jeu :

- *BTCC (British Touring Car Championship) : Alfa Romeo 147, Lexus IS200, MG ZS, Peugeot 406 Coupé, Opel Astra Coupé.*
- *DTM (Championnat allemand) : ABT-Audi TT-R, Mercedes CLK DTM, Opel Astra Coupé.*
- *V8 Supercars : Ford Falcon, Holden Commodore.*
- *Alfa GT Cup : Alfa Romeo GTV.*
- *Pacific Challenge : Mitsubishi Mirage, Subaru Impreza WRX (44S), Toyota Chaser.*
- *Americas Series : Chevrolet Cavalier Z24, Dodge Neon Highline GT-R, Eagle Talon.*
- *European Cup : Toyota Supra, Lotus Elise, Chevrolet Corvette Z06.*
- *Northern European Challenge : Proton Satria Gti, DPRS T-230, Subaru Impreza WRX (44S).*
- *American All Stars : Chevrolet Monte Carlo.*
- *Lola World Championship : Marcos Mantis GT3, TVR Tuscan Challenge, AC Cobra 212 S/C, Dodge Viper GTS-R, Nissan Skyline GT-R (R34), Toyota Supra.*
- *Elite Championship B : Dodge Charger, Mini Cooper S, Mitsubishi Lancer Evo VI GSR, AC Cobra Mk4 CRS, Chevrolet Corvette 1978, TVR Tuscan R.*
- *Elite Championship A : Marcos LM 600, Koenig C62, Toyota GT1, TVR Cerbera Speed 12, Lola EX257 Le Mans.*















furieux, je peux vous assurer que vous aurez à maintes reprises l'occasion de tester la qualité des déformations ! À la moindre touchette avec un adversaire, au moindre excès d'optimisme dans un virage, votre voiture perdra à coup sûr un élément de carrosserie. Ailes, pare-chocs, portes, pare-brise, aileron... l'ordonnance est sévère (de terre) : aux quatre coins de la piste, votre guimbarde se retrouve éparpillée par petits bouts façon puzzle ! Le système est d'ailleurs tellement bien foutu qu'on prend un malin plaisir à traquer le carton métaphysique, celui qui transforme la piste en vaste étal de pièces détachées... Jusqu'à avoir atteint le stade ultime de la clinquante voiture de compétition transformée en barquette ultra-minimaliste ! Et puis, au bout d'un moment, on se lasse de détourner le jeu de sa vocation première en le transformant en simulation de stock-car, et on décide de la jouer réglo... Là, les sensations sont tout autres : c'est désormais la loi du plus fort qui régit votre pilotage. Les adversaires bien coriaces bénéficient d'une I.A. effectivement assez poussée ; ils font montre de hargne, de tempérament et d'initiative pour vous empêcher de passer. Bon, il leur arrive bien de temps en temps de vous emplafonner à l'entrée d'un virage, sans même essayer de vous éviter... Mais ces comportements orduriers sont rares et, la plupart du temps, ils tentent désespérément de vous éviter ! Ces joutes mécaniques, ponctuées de cartons dantesques et de beaux duels bien virils, confèrent à TOCA Race Driver ce petit « je ne sais quoi » qui fait la différence... Ben oui, autant il ne revendique pas le statut de pure simulation, autant il sait se montrer généreux. Le système de déformations surpuissant gère toutes les voitures en piste, les modèles physiques ont le mérite de verser dans le grandiloquent (pertes d'adhérences sauvages, accélérations et freinages pêchus...), et surtout, la réalisation laisse la part belle au grand spectacle...



Outre leur rendu graphique très clean, les courses sous la pluie sont synonymes d'adhérence précaire. À noter que le jeu ne gère pas une météo dynamique.



1 Rédigez

Rédigez un message SMS en tapant COMMANDER suivi de la référence du logo ou de la sonnerie de votre choix. Exemple : COMMANDER YODA

COMMANDER
YODA

2 Envoyez

Envoyez votre SMS à Nokia au numéro :

2 10 10	80 111	2 10 11
Si vous êtes client	Si vous êtes client	Si vous êtes client
Bouygues Telecom	orange	SFR

3 Recevez

Recevez directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandé et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS [1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Le Mag Nokia : tout ce qu'il faut voir et savoir pour personnaliser son mobile Nokia !



Pour recevoir le Mag Nokia chez vous, envoyez un SMS [2] au 06 09 28 47 48 en précisant :
NOKIA.votre nom.votre prénom.votre adresse

NOKIA
CONNECTING PEOPLE*

LOGOS OPÉRATEUR

SWLOGO, PADMEEYE, UNIFLOW, SPEEDPIG
YODA, REBELS, BRASIL4, ELEPLOVE
INLOV45, HEY, LIZARD83, DOLPHIN69
TREIZELO, CUBITUS1, DRAGON23, KITTEN58

FONDS D'ÉCRAN

TRIB02, PARTY21, FIEHEART, HAIRY, LANFEUS9
MERMAI, LUVYA, CALLME16, GOODLUCK, DRAGONY
FORCE, DUUDAH, LOVEYOU65, PREDATOR, DOG001
JARJAR, WATTO, CUBITUS3, ALIENS, LUVSCRIPT
PADMELOOK, LOVEFIST, SURFER94, FOXBIG, DAGGER

SONNERIES

R&B-RAP

	Références		Références
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE	Family affair	FAMILYAF
5, 9, 1	591	Miss California	MISSCALI
Funky Maxime	FUNKYMAX	Fallin'	FALLIN
Without me	WITHOUTM	What's luv	WHATSLUV
The real slim shady	REALSLIM	T.D.S.I.	TDSI
Because I got high	BECAUSEI	Always on time	ALWAYSON
Black suits coming	BLACKSUI	Cleaning out my closet	CLEANING72
U remind me	UREMINDM	I need a girl	INEEDAGI

DISCO-DANCE

Au soleil	AUSOLEIL
The Ketchup song	ASEREJE
Stach Stach	STACHSTA
Murder on the dance floor	MURDERON
Like a prayer	LIKEAPRA
Love don't let me go	LOVEDON
Get the party started	GETTHEPA
Kiss kiss	KISSKISS
Whenever, whereever	WHENEVER
Oops! I did it again	OOPSID
I'm a slave for you	IMASLAVE
Love don't cost a thing	LOVEDONT
Natural Blues	NATURALB
Underneath your clothes	UNDERNEA
Love at first sight	LOVEATFI
A thousand miles	ATHOUSAN

ROCK-POP

How you remind me	HOWYOURE
Smooth Criminal	SMOOTHCA
Smoke on the water	SMOKEONW
Walk this way	WALKTHIS
Why don't you get a job ?	GETAJOB
Original prankster	ORIGINAL
Tainted love	TAINTEDL
Clint Eastwood	CLINTEAS
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
L'aventurier	LAVENTUR
Comme un boomerang	COMMEUNB
Que je t'aime	QUEJETAI
C'est une belle histoire	CESTUNEB
Bad boy for life	BADBOYFO

TV-CINÉMA

Les Simpsons	SIMPSONS14	Les Schtroumfs	SMURFS61
La Panthère Rose	PINKPANT	Maya l'abeille	MAYALABE
Mission Impossible	MISSIONI	La Petite Maison dans La Prairie	PRAIRIE26
Star Wars	STARW	Inspecteur Gadget	GADGET
La Marche Imperiale	IMPERIAL	La Famille Addams	ADDAMSFA
Magnum	MAGNU	James Bond	BOND46
Le Flic de Beverly Hills	AXELF	Capitaine Flam	CAPITAIN
Le Parrain	GODFATHE	L'agence tout risque	ATEAM
Benny Hill	BENNYHIL	L'Exorciste	TUBULAR
Rocky	ROCKY	Macgyver	MACGYVER
Starsky&Hutch	STARSKY61	Wake up (from Matrix)	WAKEUP39

LOGOS & SONNERIES NOKIA D'ORIGINE



Le moteur 3D gère vingt voitures en piste et l'ensemble des déformations sur les carrosseries, le tout sans broncher !

Sensations pures

Le soleil irradie le goudron, les environs se reflètent sur les carrosseries lustrées au polish, les moteurs grondent, la meute s'apprête à partir à l'assaut de la piste. Chaque voiture, modélisée à grands renforts de polygones, jette dans l'atmosphère ambiante ses volutes âcres de gaz d'échappements. Départ lancé après un tour de chauffe, c'est parti ! Dans le cockpit de ma TVR Tuscan de dentiste, équipée de son volant Momo, j'enfonce rageusement la pédale d'accélération à l'approche de la ligne de départ. Les roues surdimensionnées patinent, la gomme hurle sa désapprobation, et les 450ch donnent de la voix... Coincé dans le peloton, toutes les conditions sont rassemblées pour que le premier virage soit le théâtre d'un monstrueux carambolage... et ça ne loupe pas ! Les carrosseries cassent, la fumée fuse et la mécanique morfle... Mais qu'importe, je repars sans plus de dégâts qu'une aile en moins... Juste le temps d'admirer le fabuleux rendu du bitume et de prendre la mesure de l'impressionnante sensation de vitesse (surtout en vues cockpit ou capot), et hop ! je tire tout droit dans le virage suivant. Bon O.K., c'est vrai, quand on écrase le frein, il devient quand même un peu difficile de tourner. Et c'est peut-être avec ce genre de détails que l'on se rend compte d'une chose : TOCA a beau être un jeu d'arcade, il propose quand même un pilotage un peu technique. Pas excessivement subtil, non, juste faussement réaliste... Certains apprécieront assez peu ce parti pris, bien éloigné du fabuleux TOCA Touring Car 2, d'autres lui trouveront un charme fou.

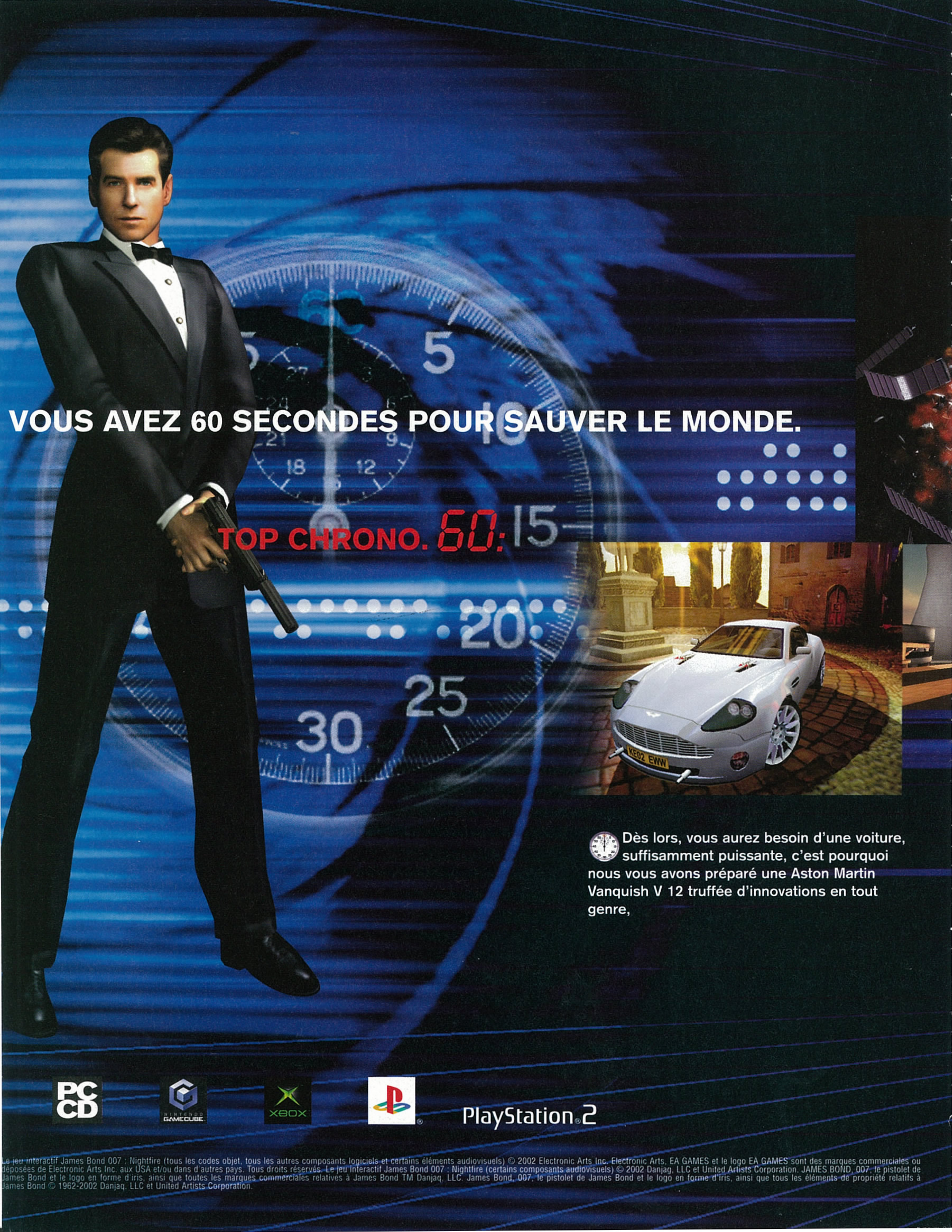


Ce petit diaporama vous donne un aperçu du système de déformations et de sa complexité (veuillez excuser la jambe qui dépasse sur l'avant-dernière photo, le jeu n'est pas fini !).

On aurait aimé...

La règle est immuable : à chaque fois qu'on découvre un jeu attendu comme le messie et dans lequel on versait de gros espoirs, faut toujours qu'il y ait deux ou trois trucs qui merdent. Tenez, pour Race Driver par exemple, les développeurs nous avaient annoncé un vrai mode Simulation bien-pointu-comme-on-les-aime, histoire de ne pas se retrouver avec une copie conforme de la version PS2, vraiment trop facile. Ben pour le mode Simulation promis, oualou, c'est raté ! Damned, on est un peu déçu, nous chez Joystick... enfin, plutôt « eux » chez Joystick, parce que moi je retourne à ma console pas plus tard qu'à la fin de ce texte ; je suis là en intérimaire. Non, c'est vrai, avec des modèles physiques encore plus travaillés, un niveau de réalisme plus poussé et une difficulté vraiment revue à la hausse, TRC aurait pleinement rempli son contrat... Ah oui, un dernier truc important avant de m'en retourner à mes paddles : les modes multijoueurs annoncés devraient être autrement plus fignolés que ceux, poussifs, du précédent TOCA. Mais pour cela, il faudra attendre quelque temps après la sortie du jeu. Ben oui, la version commerciale ne proposera qu'un mode quatre joueurs en écran splitté, et seul un patch ultérieur permettra de s'essayer à des joutes online.


FKGB
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU
JEU OFFICIEL
BASÉ SUR L'ŒUVRE ORIGINALE DE J.R.R. TOLKIEN
UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS...
Jouez la plus grande histoire jamais contée dans une aventure épique, fidèle à l'épopée de J.R.R. Tolkien. Avec Frodon, Gandalf, Aragorn ou les autres membres de la Compagnie, retrouvez toute la magie de la Terre du Milieu et l'esprit de l'œuvre originale. Une quête fantastique, des ennemis redoutables, des héros hors du commun...
SAUREZ-VOUS TOURNER LA PAGE APRÈS ÇA ?
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
© 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Tous droits réservés. Le logo Tolkien Enterprises est une marque déposée de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises utilisé sous licence par Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games et le logo Black Label Games sont des marques déposées de Black Label Games, Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. © D'après la traduction française de Francis Ledoux - Tous droits réservés.
www.lotr.com
BLACK LABEL GAMES


VOUS AVEZ 60 SECONDES POUR SAUVER LE MONDE.
TOP CHRONO. 60:15
Dès lors, vous aurez besoin d'une voiture, suffisamment puissante, c'est pourquoi nous vous avons préparé une Aston Martin Vanquish V 12 truffée d'innovations en tout genre,
PC CD
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
Le jeu interactif James Bond 007 : Nightfire (tous les codes objet, tous les autres composants logiciels et certains éléments audiovisuels) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou déposées de Electronic Arts Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Le jeu interactif James Bond 007 : Nightfire (certains composants audiovisuels) © 2002 Danjag, LLC et United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que toutes les marques commerciales relatives à James Bond TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que tous les éléments de propriété relatifs à James Bond © 1962-2002 Danjaq, LLC et United Artists Corporation.

T'es fOu mOn tatOu

Quand on n'a pas l'habitude de sortir des hits, on a tendance à s'exciter un peu trop dès qu'on en tient un. Là, c'est Infogrames qui a eu ses vapeurs lors de la sortie de la démo d'Unreal Tournament 2003 sur le Net il y a quelques semaines. L'éditeur français affirme que 1,2 million de personnes ont téléchargé la démo (ce qui est tout à fait crédible), et que cela a divisé la vitesse globale d'Internet par deux. Là, je crois qu'Infogrames confond : ce sont ses effectifs qui ont été divisés par deux récemment, pas la vitesse du Net.

DITO

Jérôme Darnaudet

Tel un « vieux-con » du jeu vidéo, il m'arrive de regretter une certaine époque où l'humour et le plaisir de jouer prenaient le pas sur les progrès technologiques. Ah, il est bien loin le temps des Monkey Island, Sam & Max et autre Day of the Tentacle. Je me souviens des discussions hilares que nous avions avec Seb et Moulinex sur les passages absurdes et décalés de Space Quest, sur cet abruti de looser qui servait de héros à la série des Leisure Suit Larry ou encore sur le look idiot des Gobliiins de Coktel Vision. Mais que sont donc devenus nos scénaristes d'antan ? Ah oui, je sais, ils ont laissé tomber. Ce qui était pour eux un terrain de créativité et un lieu de détente s'est soudainement transformé en un champ de bataille où la motivation est l'argent. « Quand on n'a pas de pétrole, on a des idées ». Tout le problème est là. On est pété de pétrole. Qu'importe sa forme : cartes 3D, processeur à 3 GHz, de la Ram à n'en plus finir… les intérêts ont changé, et le public aussi. Il accepte sans broncher ce que les éditeurs lui donnent, pourvu que la puissance de son PC soit pleinement exploitée. Mais le système a ses limites. On peut tromper mille fois une personne. On peut tromper une fois mille personnes. Mais on ne peut pas tromper mille fois mille personnes (oui, je sais, ce n'est pas de moi). La crise qui touche l'industrie du jeu vidéo le prouve, crise à laquelle nous consacrons d'ailleurs un dossier dans ces pages. Alors je me prends à rêver, tel un vieux con, que les plus jeunes d'entre vous pourront eux aussi goûter aux joies d'un Space Quest 12, ou d'un Leisure Suit Larry 24. C'est tout le mal que je leur souhaite.

La fin des russkofs

Sturmovik, qui a vu un gros patch lui ajouter quelques avions, n'est pas au bout de ses updates. Sa première expansion, Forgotten Battles, vient d'être annoncée par son éditeur. Dans celle-ci, on trouvera trois grosses maps solo et multijoueurs, des pilotes finlandais ou hongrois (qui manquaient cruellement au jeu, il est vrai), une meilleur I.A., des lumières de DCA la nuit, et quatre gros navires. C'est tout ? Ah non, il y a aussi de nouveaux avions, au nombre de 11, avec enfin des noms connus chez nous : Me-262a, Hurricane MK1, P47 Thunderbolt, TB-3 et P-40. Date de sortie : cet hiver. Tiens, un peu comme Combat Flight Simulator 3.

Take Two pour le prix d'un

Max Payne (88 %), Tropico (90 %, Mégastar) et Stronghold (90%), les trois pour 30 euros… C'est Take Two qui fait péter la promo du mois. Petits budgets, petites configs, ne vous retenez pas, c'est que du bon. Un second pack est proposé, qui regroupe deux très bonnes aventures : Blair Witch (85 %) et surtout Nocture (92 %, Mégastar), ainsi que trois autres softs plus anecdotiques pour 15 euros.

J'éTaiS le pLuS gRaNd deS grAnDs FAnTasY



Le compte à rebours va commencer dans la petite tête abîmée des millions de fans de Final Fantasy. Le onzième épisode, déjà sorti sur PS2 et qui a réalisé comme d'habitude un très beau score de vente, va arriver sur PC au début de l'année prochaine (bien après la sortie japonaise qui se fera le 7 novembre). Version MMORPG de l'univers Final Fantasy, il devrait permettre aux joueurs PC de se retrouver main dans la main sur le Net pour buter du streum à longueur de soirée. Ça se déroulera dans un nouveau monde baptisé Rudo, il sera différent de celui sur lequel joue les possesseurs de PS2. Nous vous prévenons tout de suite : FF XI tiendra sur pas moins de quatre CD, et une GeForce 3 sera très fortement conseillée pour que le jeu tourne correctement, car les développeurs se sont, semble-t-il, bien lâchés sur les textures.


Vous allez être SANG pour SANG accros !
Le Saigneur des Agneaux.
VISION thermique
en temps réel diffusée par deux micro-moniteurs reliés à une web-cam.
CAPE DE LOUP ERGONOMIQUE
en poils syntètiques Ukrainien. Lavable en machine a 40°. Entièrement recyclabe.
GRIFFES
en acier inoxydable.
ANTENNE
à emission infrarouge. Reste connectée à votre PC sur une distance de 500 Mêtres.
JETEZ-VOUS DANS LA GUEULE DU LOUP !
Muni de votre cape, rodez dans les rues à la recherche de petits agneaux égarés, puis revivez votre traque sur votre PC.
CAPTEURS DE MOUVEMENTS
Transcrient tous vos déplacements dans un monde virtuel hyper-réaliste.
PC CD-ROM
DÉCONSEILLÉ AUX VÉGÉTARIENS
Grâce à son système d' interaction unique au monde , le monde virtuel ne vous aura jamais semblé aussi réel.




Effet hérissé continu
Vivelle DOP
NOUVEAU
Créer et fixer
GEL COIFFANT
Aux vitamines
effet hérissé
• EFFET HÉRISSÉ LONGUE DURÉE
• NON GRAS, NON COLLANT
Gel effet hérissé
Tenue longue durée.
Nouveau : sa formule concentrée en agents fixants à séchage ultra-rapide permet de créer des coiffures dressées à pics. Vos pics durent toute la journée, toute la soirée. Du non-stop dans le hérissé !
Vivelle DOP
Vivelle DOP. Coiffez toutes vos envies

La 3D c'est bien, mais c'est pas pour 2main

Sharp a mis au point un nouveau procédé permettant d'afficher des images en vraie 3D sur un écran, sans avoir besoin de lunettes ridicules. Rien de très nouveau là-dedans, d'autres sociétés le font déjà – la firme DTI, en particulier, vend ce type de moniteur aux industriels depuis plusieurs années. L'innovation, c'est que la technologie mise au point par Sharp peut s'activer ou se désactiver d'un simple bouton. Pour jouer à Morrowind, on met l'écran en mode 3D, et pour surfer sur le Net ou taper un texte, on repasse en 2D classique. Évidemment, ça ne sera pas commercialisé avant un paquet de temps, mais en attendant, vous pouvez vous faire une idée de ce que ça donnera en démontant le tube cathodique de votre 19 pouces et en faisant bouger des petites marionnettes à l'intérieur. Impressionnant, non ?



MaquereauVISION

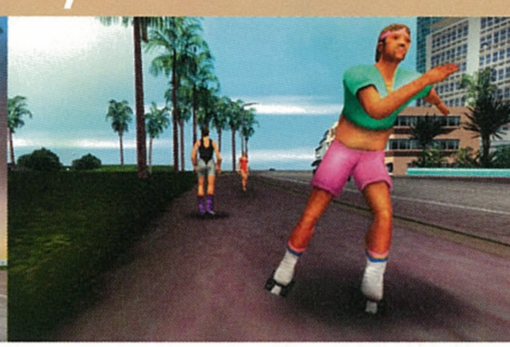
Macrovision, l'ami des possesseurs de lecteur DVD, vient de mettre au point un nouveau soft qui pourra scanner tous les ordinateurs d'un réseau d'entreprise et signaler les logiciels piratés, les fichiers MP3 ou les DivX illégaux qui s'y trouvent. Il surveillera aussi l'activité des utilisateurs et fera sonner une corne de brume dans le bureau du PDG dès qu'un employé ira surfer sur un site de jeu en ligne ou bavardera avec sa copine par ICQ. À Joystick, nous applaudissons bien sûr cette initiative qui permettra enfin de restaurer la productivité des entreprises. Nous préconisons aussi l'emploi de contremaîtres sanguinaires armés de matraques électriques pour dresser les secrétaires qui jouent trop souvent au démineur. Quant aux sadiques de Macrovision, ils doivent maintenant être en train de bosser sur de nouveaux concepts, par exemple le tatouage au fer rouge d'un code barre sur la joue des employés pour remplacer les traditionnelles cartes de cantine, peu pratiques et pas très high-tech. Salariés, l'avenir vous sourit.

VDS PROGRAMME MORT, PAS CHER

Napster qui… Bon Dieu, mais ils sont pas encore morts ? Non ? Bon. Alors Napster, qui s'est mis en banqueroute il y a un mois, cherche à obtenir un prêt d'urgence pour ne pas disparaître totalement avant d'être vendu. Mais sincèrement, quel sot pourrait bien vouloir acheter les restes de ce programme populaire de « peer to peer » ? Hein ? qui ? qui ? Allez, m'sieur Metallica, soit pas salaud ! File-moi un peu de blé ! Allez Docteur Dre, fais pas ton gebour et aboule ta thune !

Paraît même qu'il y aura des motos





Juste parce que ça me fait plaisir, voici quelques-uns des derniers screenshots de Grand Theft Auto : Vice City publiés par Rockstar Games. Je vous rappelle que ce titre, qui sera un GTA III transposé dans une sorte de Miami version années 80, sortira sur PlayStation 2 le 8 novembre en Europe. La version PC n'a toujours pas été annoncée officiellement, alors on continue de brûler pieusement des cartons entiers de cierges dans l'église qui est à côté de la rédac. Et si vous ne l'avez pas encore fait, allez surfer sur www.vicecity.com, où vous pourrez avoir un aperçu de la bande-son du jeu. Il y aura du Kool and The Gang, du Blondie, ça va être surpuissant.

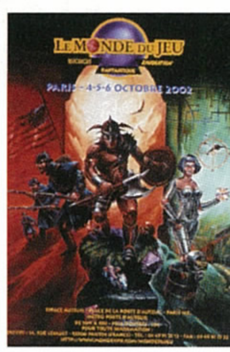
un problème réglé

Le mois dernier, les compagnies de disques se faisaient menaçantes, et promettaient une réponse cinglante et radicale au piratage. Leur réponse, la voici : 90 artistes qui, dans une vaste campagne publicitaire, supplient les jeunes de dire « non au piratage ». Une technique imparable qui a déjà fait ses preuves en éradiquant plusieurs fléaux maintenant oubliés, tels que le sida, la drogue et la faim dans le monde. Bref, nous ne sommes pas prêts d'entendre à nouveau parler de MP3. Surtout qu'il y a le MP4 qui arrive.

MP3 MP3

Télex

L'Allemagne vient de lancer le portail officiel de l'Allemagne : www.deutschland.de/en/ Trop facile à retenir, l'URL.



Le monde du jeu cuvée 2002

Ça faisait un bail que je n'avais pas mis les pieds dans un salon du jeu de rôle. Puisque la dernière édition du Monde du Jeu invitait aussi pas mal de représentants issus du jeu vidéo, il était temps de s'y ré-intéresser. Sur place, il y a toujours autant de chevelus boutonneux hardeux, tous habillés de noir, et l'âge moyen de ce public n'a que très légèrement augmenté, comme si, magiquement, la jeunesse de ce loisir avait su renouveler ses stocks, empêchant par là même de voir le jeu de rôle passer au rang de loisir fanzineux. Malgré la présence de gros stands, comme celui de Microsoft présentant sa Xbox et celui de Focus, on ne peut pas dire que les échanges fertiles entre ces deux loisirs aient été nombreux. Dommage, on sait tous que ces deux médias ont besoin chacun l'un de l'autre, histoire de nous créer des jeux au backgroud puissant, et au suivi éditorial plus sûr et plus constant. On espère que durant la prochaine édition, les échanges créatifs entre ces deux univers seront plus riches.

CAMÉRA CACHÉE

Vous connaissez sûrement les « screeners », ces copies illégales des derniers films hollywoodiens qui sortent sur les réseaux pirates du Net quelques heures seulement après leur première diffusion en salle. En général, ça se passe comme ça : un petit malin arrive avec une caméra à trépied dans la salle de projection, il enregistre le film, il l'encode, et hop, des millions de gogos téléchargent le résultat. Ça donne généralement un vieux MPEG dégueulasse avec les couleurs délavées, le son qui craque, et le bruits des spectateurs qui toussent ou piochent dans leur bol de pop-corn. Eh bien cette méthode devrait prochainement disparaître grâce à la projection digitale couplée à une nouvelle technologie de variation de l'intensité lumineuse. Les spectateurs ne verront pas la différence, mais les images enregistrées par une caméra clandestine seront complètement pourries par ce système. Les studios hollywoodiens font déjà le forcing pour que cela se développe aux États-Unis. Fort heureusement, la France peut se permettre un peu de retard ; honnêtement, qui penserait à pirater « Le Raid » ?



Ils sont enfin là !

Oh surprise, le « marché » de la musique online ne cesse de croître. En effet, d'après la dernière enquête, on en est à 32 millions de visiteurs pour des pages web de musique pendant le mois d'août dernier. D'autres sujets d'inquiétude pour les éditeurs sont des programmes de « peer to peer » comme Kazaa, qui ont reçu la visite de plus de 8 millions de connectés uniques dans la même période. Voilà les majors rassurées : le public pour la musique online existe bel et bien.

1980-2020 Industry Giant 2



Un gros add-on pour Industry Giant 2 est en préparation chez Jowood. Il ajoutera à cet excellent jeu la période 1980-2020. 3 nouvelles campagnes, 56 nouveaux produits, des ports transatlantiques pour faire de l'import/export, des gares plus grosses et une meilleure gestion des stocks sont entre autres annoncés.
www.industrygiant2.com

L'art de remercier ses FANS

Les auteurs des Sims viennent d'inaugurer une pratique de marketing bien chelou mais assez audacieuse. L'idée est que pour participer le plus rapidement possible au bêta-test de The Sims Online, il vous suffit de pré-commander le jeu. Vous recevrez le CD kit du play-test ainsi qu'un code vous permettant d'y avoir immédiatement accès. Pour bien vous montrer à quel point cette pratique respecte les joueurs, il est précisé sur le site officiel (www.ea.com/eagames/official/thesimsonline/play/play_pre.jsp) que cette pré-commande permettra de rejoindre « le play-test immédiatement et de passer devant des milliers de fans inscrits sur la liste d'attente.» Merci pour eux. En plus de ça, l'heureux « élu » gardera sa maison de bêta-test pour le jeu final, obtiendra un icone de fondateur, mais surtout pourra « sécuriser le nom de son personnage avant que le jeu soit en ligne » ; ce qui est super-important, il faut bien le reconnaître. Remarquez que puisque vous le payez et que vous allez y jouer, autant le debugger vous-même pour être sûr que le travail sera bien fait.

Télex

Cehoo est un moteur de recherche francophone spécialement dédié à tout ce qui touche à la nature et l'environnement. Tentons une expérience : je tape « sexe » et le moteur m'envoie vers... un article sur le réchauffement de la planète, l'ABC des « plantes santé » et des observations ornithologiques. Je clique sur ce dernier lien, qui a l'air particulièrement olé olé... mais argl ! Il faut un "adult pass" pour accéder aux photos de goélands.
www.cehoo.com

Intel me the truth

Ça y est, Intel commence à chuchoter quelques mots à propos de son futur Pentium 5. On ne sait même pas encore si c'est bien sous ce nom-là qu'il sera commercialisé (son nom de code est pour l'instant Nehalem) ; on sait juste pour l'instant qu'il devrait arriver au début de l'année 2005. À quelle cadence ? À quelle fréquence de bus ? Quel voltage ? Intel garde tout ça dans sa boîte à secrets. En tout cas, on est sûr d'une chose : le Pentium 4 a encore une longue carrière d'au moins deux bonnes années devant lui, et ses prochaines variantes (core Prescott pour 2003 et Tejas pour 2004) devraient lui permettre d'atteindre des fréquences entre 5 et 10 GHz. Oh purée ! J'ai les cheveux qui se dressent ! Je viens de prendre 30 cm de tour d'épaules ! Je passe au bureau deux fois dans le mois ! Je me suis transformé en rédacteur de rubrique Matos !



DES NOUVELLES DE L'EMPIRE

Ça y est, sur Star Wars Galaxies, la planète Tatouine a vu la première mort d'un joueur. Comment ça, pas encore démarré ? Mais si, réveillez-vous, tout le monde peut y jouer depuis déjà trois semaines, il suffit de télécharger le client de 120 Ko qui... O.K., je pipeaute. Bon, mais y a vraiment eu un mort : monsieur Nathan Larkins, un bêta-testeur qui s'est tué en bagnole. Du coup, il a droit à des centaines de messages de condoléances de la part de gens qu'il ne connaissait même pas. C'est chouette la vie. En revanche, autre nouvelle : la seconde phase du bêta-test a dû débuter en octobre. Et celle placée juste après devrait nous permettre de voir des screenshots largement diffusés, car elle est censée ne plus être couverte par les NDA que les bêtas-testeurs (payants) ont signés. La date de parution pourrait être cependant aussi tardive que février.

5 ans les noces de sapin



Décidément, Ultima Online n'en finit pas de crever. Ce mois-ci, il fête d'ailleurs son cinquième anniversaire, ce qui, en âge humain (comme pour les chiens, on multiplie les deux premières années par 2, puis par 7), nous donne virtuellement 25 ans. Wow ! EA offre donc aux joueurs, en guise de gâteau à la crème, un nouveau Shard (serveur) sur lequel ils pourront s'ébattre et s'urbaniser sur les 10 000 nouveaux emplacements de maison mis à leur disposition. Selon Gamespot et EA, UO aurait 225 000 abonnés disséminés sur 130 pays. Bon Dieu, je ne savais même pas qu'il y avait autant de pays différents.

Télex

Des gens formidables ont trouvé comment faire tourner Linux sur une Xbox. En fait, c'était tout bête, et un an de travail a suffi pour accomplir ce qui n'est pas moins qu'une inutile connerie.

http://xbox-linux.sourceforge.net

INTERNET AN MEN

La Chine, pays communiste de toutes les libertés, enfonce encore un peu le clou en introduisant de nouvelles lois réglementant la libre circulation de l'information via Internet. On y trouve notamment des articles interdisant la construction des cybercafés à moins de 200 m de l'établissement scolaire. Ces endroits ne pourront plus être ouverts que de 8 h 00 du mat' à minuit. Cela dit, on critique, on critique, mais à ce qu'il paraît, 90 % des cybercafés de notre belle cité de Beijing étaient ouverts d'une façon totalement illicite. Les salauds, j'espère qu'ils leur enverront des chars pour écraser leurs misérables bicoques.



un fil à la patte

Vous êtes au Japon pour affaires. Vous rendez visite à un chef d'entreprise respecté. Arrivé devant lui, et vous inclinant traditionnellement, vous êtes surpris car celui-ci vient de vous attraper la main. Vous lui souriez, gêné, lui aussi, et d'ailleurs, il vous secoue la main fortement avec insistance. Vous ne pigez rien mais il accentue sa pression avec un clin d'œil de connivence... Vous êtes humilié. Ce qui vient de se passer, c'est qu'il a essayé de vous transmettre un rapport de deux gigas alors que vous ne possédez pas la technologie développée par NTT pour le recevoir. Celle-ci se servira en effet des propriétés conductrices du corps humain pour transmettre des données de toutes sortes, rien qu'en se touchant. Oui, une chose totalement inutile au pays du Soleil Levant, mais qui fournit enfin une excuse pour se frotter les uns contre les autres.

radio GOGO



Fans de Chérie FM, fans de Rires & Chansons, fans de RTL à l'heure des Grosses Têtes, voici une nouvelle qui va vous faire plaisir : les Ricains viennent de franchir le pas et devraient passer à la radio digitale d'ici deux ou trois ans. L'administration régulant ce marché a autorisé les diffuseurs à utiliser la technologie de iBiquity Digital (sa mise au point aurait coûté 100 millions de dollars), qui permettra aux stations FM d'émettre en qualité CD. Les équipements de transmission seront remplacés et les utilisateurs devront acheter de nouveaux appareils. Espérons que la France suivra bientôt, j'ai tellement hâte d'écouter en haute qualité les douze heures de pubs qui passent quotidiennement sur NRJ.



Rectificatif Divine Divinity

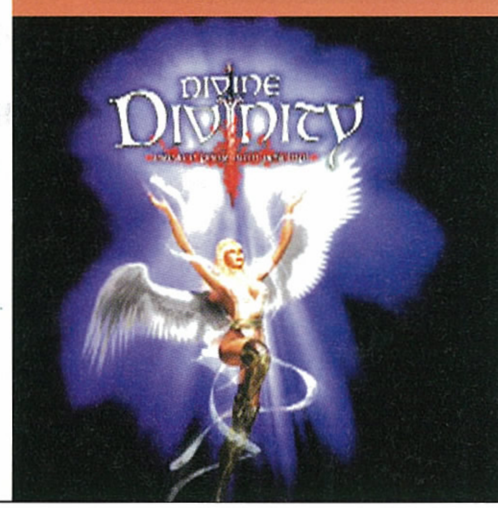
C'est vrai, j'ai eu la main lourde sur Divine Divinity. 3/10. Cette note très dure sanctionnait les graves problèmes techniques rencontrés. Le test avait déjà été repoussé une première fois d'un mois pour cette même raison ; la version fournie ne permettait carrément pas d'aller plus loin que le tutorial. Le mois suivant, Divine Divinity en était alors à quelques jours de sa sortie en boutique quand une nouvelle version m'a été donnée, version présentée comme quasi définitive. Or, elle plantait systématiquement, et ce sur trois machines différentes, au milieu du tout premier donjon. Divine Divinity a donc été noté 3/10, ce qui signifie : « l'idée y était, pas les programmeurs. »

Je viens de tester la version commerciale française ; elle est exempte de ces bugs. Divine Divinity en devient un Diablo 2-like tout à fait honorable, en beaucoup plus long, riche de centaines de quêtes. Rien donc qui justifie une note aussi sévère que 3/10. Mes réserves quant au gameplay restent cependant valables : les donjons sont trop vastes, l'action très répétitive.

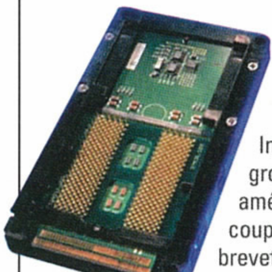
À cheval entre Diablo-like et jeu de rôle, Divine Divinity ne trouve jamais vraiment ses marques entre ces deux genres. Le jeu encaisse aussi quelques longueurs de retard, techniquement comme ludiquement, sur les standards du moment (Morrowind, Neverwinter Nights ou Arx Fatalis). Mais les fans de Diablo-like y trouveront néanmoins leur compte, d'autant que c'est énorme et que le système de compétences est beaucoup plus souple que celui de Diablo 2.

NOTE D'INTÉRET : 6

Monsieur Pomme de Terre




THE ART OF AN ASSASSIN
THE SPEARED LEG
Blood type "A" on wooden floor.
Specialist equipment: Crossbow
Produced in China 2002.
Donated by: Masahiro Haiamoto
PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
*L'art d'un assassin
HITMAN 2
SILENT ASSASSIN
Io-Interactive
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com



Le procès du mois

Intel vient de se faire gronder par un juge américain qui l'a déclaré coupable d'avoir violé un brevet appartenant à Intergraph dans la conception de son processeur 64 bits Itanium. Le fabricant de CPU aurait utilisé en douce le concept du PIC (Parallel Instruction Computing) sans verser de royalties à Intergraph. Il devra donc copier 100 fois : « Je ne dois pas pomper les idées de mes petits camarades par-dessus leur épaule » et verser 150 millions de dollars au plaignant. Intel compte bien sûr faire appel ; il faut dire que l'embrouille avec Intergraph n'est pas claire et dure depuis plusieurs années, avec des négociations à l'amiable, des trahisons, des réconciliations… Comme « Dallas », mais en plus chiant.

Qui vient dîner ce soir ?

La convergence entre télévision et multimédia, c'était le gros gâteau que comptaient se partager Microsoft et HP. Mais voici qu'approche Sony, une grande cuillère à la main et une serviette autour du cou. La firme nipponne annonce, entre deux bouchées, que ses ingénieurs travaillent à un module pour PlayStation 2 qui, en se branchant à la console, permettra d'acheter et de télécharger des films via le Net. Il transformera au passage la PS2 en magnétoscope à stockage sur disque dur.

Télex

Les fabricants de semi-conducteurs tablent sur une reprise significative du marché du PC en 2003. Selon leurs prospectives, c'est entre autres la sortie du jeu Doom III qui motivera l'achat de nouvelles machines.

L'appétit vient en gardant

À Berlin, deux gardiens ont été arrêtés pour avoir mangé des animaux de leur propre zoo. Cinq poulets tibétains et deux moutons du Cameroun sont à ce jour portés disparus. L'hippopotame aurait déclaré : « Moi, ils ne m'embêtaient pas parce qu'ils savaient que je porte une lacrymo. »

C'est INUTILE et c'est PAS CHER

En mal de reconnaissance, les propriétaires des robots Aibo de Sony réclamaient à cors et à cris des outils pour améliorer la communication avec leurs bestioles. C'est désormais chose faite, puisque le Aibo Recognition Software autorisera les robots à reconnaître le nom, la voix et même le visage de leur maître, tout en leur apprenant à aller se recharger eux-mêmes à l'energy station la plus proche. Bon, par visage, j'imagine que la reconnaissance n'est pas encore très précise, et que ça doit tout juste distinguer tonton Karl avec sa moustache de sa femme au visage glabre, mais tout de même… L'upgrade sera seulement valable pour les modèles les plus récents et sera vendu 150 euros.

Néocronmancien



Néocron, dont on vous avait déjà parlé par deux fois dans nos pages Réseau, sort enfin en Angleterre. Ce jeu allemand, signé Reakktor, propose un environnement massivement multijoueur dans un monde dévasté situé entre Wasteland et Blade Runner. Pour mémoire, rappelons que le gameplay du jeu est assez proche d'un FPS. Pour développer encore mieux ce style shooter, on a appris il y a peu que le jeu allait aussi proposer des véhicules blindés que les joueurs pourraient piloter à plusieurs. Le combat serait d'ailleurs possible à partir de ces engins. Les auteurs du jeu espèrent ainsi que des clans en achèteront en quantité, de façon à provoquer d'immenses batailles façon « Episode ouane ». Le jeu sera par la suite lancé aux États-Unis, sans doute le mois prochain ; pour la France, on ne sait pas trop, mais disons bien avant 2080.

Rise of Nations

Un jeu de stratégie temps réel retraçant l'histoire guerrière de l'humanité, de l'Antiquité jusqu'à nos jours ? Le concept mégalomaniaque de Conquest Earth a fait école et le voici tout naturellement repompé… En plus gros encore : dans Rise of Nations, pas moins de 18 nations s'affronteront. 200 types d'unités, 6 types de ressources, et des parties qui pourront s'étaler sur plusieurs heures. J'en suis épuisé d'avance. Développé par Big Huge Games et édité par Microsoft, Rise of Nations est prévu pour le printemps 2003. www.bighugegames.com





Sirtaki Fighter 2

Du simple Snake sur un téléphone portable à Warcraft 3 sur PC ou un jeu d'échecs online, en passant par les consoles et les bornes d'arcade… les jeux vidéo sont toujours interdits en Grèce, tous sans exception. Bien qu'elle ait été jugée anticonstitutionnelle, cette loi continue pourtant d'être appliquée par la police. Les cybercafés sont fermés, leur matériel confisqué et de lourdes amendes sont toujours distribuées.


THE ARTIST
HARDBALLER AMT AUTOMATIC CALIBER .45 STAINLESS MADE IN USA
HARDBALLER AMT AUTOMATIC CALIBER .45 STAINLESS MADE IN USA
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN
La vie paisible vous ennuie ? Enfilez le costume sombre du plus célèbre des tueurs à gages et pénétrez au cœur même du vice et du crime pour une expérience de jeu unique. Déjouez le complot machiavélique qui a été lancé contre vous et parcourez les quatre coins du monde dans des lieux aussi prestigieux qu'inédits. Bénéficiant d'une jouabilité et de graphismes hors normes, Hitman 2 est un jeu captivant qui mêle action, infiltration et aventure.
www.hitman2.com
PlayStation 2
XBOX
HITMAN 2
HITMAN 2
HITMAN 2
©L'artiste



Ah tiens,

Tiens,
Conan ressort la tête du sable puisque le studio suédois Paradox Entertainment vient de racheter un peu de la boîte qui détient ses droits. Du coup, on peut s'attendre à une pluie de livres, de B.D. et surtout de jeux vidéo ayant pour thème le héros cimmérien. Celui-ci, depuis l'extraordinaire film de John Milius qui a révélé Schwarzy au monde, a été bien maltraité, notamment avec un feuilleton allemand que je n'ai pas vu mais qui a été diffusé sur France 2. C'est dire le nombre de qualités qu'il doit posséder.

et pas sur Arte

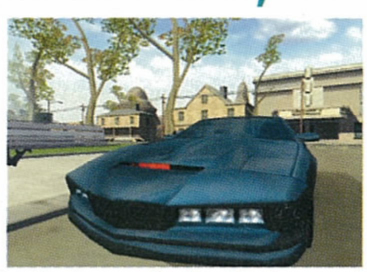
Another one bites the dust

C'est l'histoire d'un jeune Coréen qui s'appelait Kim et qui est resté assis 86 h 00 d'affilée sans manger devant un PC, dans une salle de jeux en réseau. Bon, il est mort. Ça a l'air d'être une spécialité des pays asiatiques, ce genre de truc (en plus du civet de chien) ; quand c'est pas une fillette qui assassine un gars qui l'a battue à Pokémon (voir Joystick n°140), c'est un fou furieux qui oublie ses réflexes vitaux tellement il est captivé par son jeu. Ils ont l'air un peu fragile, c'est bien étrange tout ça. Peut-être devraient-ils faire un peu de taï chi entre deux parties de Starcraft.

Carrot compliant

Les utopies écologistes les plus ridicules auraient-elles une réalité scientifique ? Il semblerait bien que oui. L'université d'Angleterre (UWE) de Bristol a mis au point une pile microbienne de la taille d'un téléphone portable qui est alimentée par des déjections ménagères. Pour l'instant, la pile est seulement capable de fonctionner avec des morceaux de sucre, et ils comptent bientôt la rendre compatible avec des carottes. On arrête tout. On est quel mois ? Novembre ? Pas avril ? O.K., on continue : cette pile bactérienne, qui coûtera à peu près 15 dollars, fonctionne en cassant les carbohydrates pour qu'ils relâchent de l'hydrogène. Pas avril, vous êtes sûr ?

Et bientôt, SHERIF fais-moi peur !



« Titoutoutitoutoutitoutouti Les exploits d'un chevalier solitaire dans un monde dangereux : le chevalier et sa monture ! Un héros des temps modernes, dernier recours des innocents et des sans-espoirs, victimes d'un monde cruel et impitoyable. » Purée, K2000 arrive sur PC ! Michael Knight, Kitt avec ses petites loupiottes rouges qui font des allers-retours sur la calandre, le vieux Devon, la gentille Bonnie, le gros camion qui leur servait de quartier général... Toute ma jeunesse. Le développeur Davilex développe un titre utilisant la licence K2000. Ça devrait sortir très bientôt puisque le produit vient de passer en version gold. À vue de nez, ça sera du jeu de caisse à 100 % ; on ne pourra pas incarner le beau David Hasselhoff dans son pantalon pattes d'ef.

Un de moins

Bon, les amis, sortez le goupillon et le cercueil en sapin : le développeur allemand Westka Interactive vient de mettre la clé sous la porte, après avoir galéré en vain pendant des mois pour trouver un éditeur à son titre Y Project. Ça nous fait quarante employés au chomedu et un beau gâchis car leur jeu, un shoot à la première personne avec quelques innovations (on pouvait par exemple changer de camp à n'importe quel moment de l'aventure), s'annonçait plutôt bien. Allez, soyez fort, dites-vous que Westka repose maintenant en paix au paradis des développeurs morts, à côté de Dynamix, Cavedog, ou Cryo. Quoique Cryo, ça doit plus être du côté purgatoire.





metaboli.fr

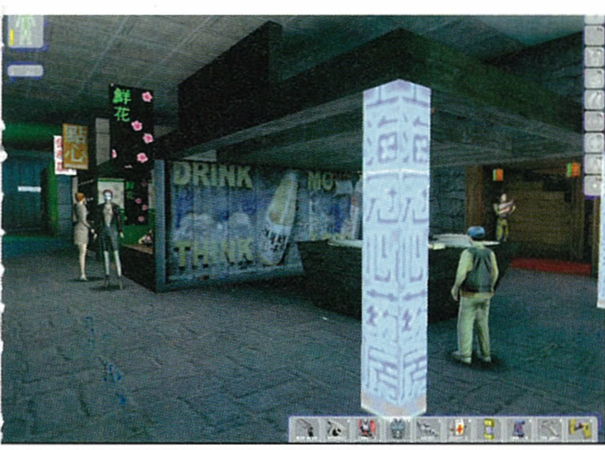
le Jeu Vidéo à la demAnDe

Quand on nous a parlé d'un nouveau système de streaming de jeu vidéo via Internet, on a encore pensé qu'il s'agissait d'un de ces services payants tout pourris où le gogo peut downloader péniblement un vieux clône de Tetris en 3D et un jeu de bagnole datant de 1995. Real Networks, par exemple, pratique ce genre de choses : on peut télécharger des petits jeux contre quelques dollars avec leur application Real One Arcade. Mais ce que propose Metaboli, une start-up française (non, ne partez pas tout de suite), va beaucoup plus loin. Voilà ce que ça donne : vous vous connectez au site web www.metaboli.fr, vous rentrez le login/mot de passe de votre compte (crédité par Carte Bleue), vous regardez la liste des derniers titres parus et, oh joie, il y en a un qui vient juste de se récolter 9/10 dans Joystick. Vous décidez alors de l'essayer pour 48 h 00 en cliquant simplement sur un bouton. Là, un plug-in démarre automatiquement et télécharge le moteur du jeu. Ça se fait seulement au premier lancement, et ça dure entre trente minutes et une heure selon le soft avec l'ADSL ou le câble. Ensuite, le jeu s'exécute directement, en version complète, comme si vous veniez de l'installer depuis un CD-Rom. Les sauvegardes, les changements de configuration, le multijoueur, tout fonctionne impeccablement. Une petite appli tourne en tâche de fond (elle ne prend quasiment rien au niveau ressource), elle anticipe les prochains niveaux dans lesquels vous allez vous rendre et les télécharge pendant que vous jouez, sans que vous ne vous rendiez compte de rien. Nous avons vu ça à l'œuvre sur des jeux comme Deus Ex, Ghost Recon, Hitman ou encore Supreme Snowboarding et ça marche parfaitement : aucun ralentissement dans le jeu, aucun plantage à signaler, tous les niveaux se chargent bien comme prévu. Ce n'est qu'en surveillant la loupiotte du modem qu'on peut se rendre compte qu'il y a derrière ça une technologie de streaming toute nouvelle dite d'AOD (Application On Demand) mise au point par les Israéliens de Exent (www.exent.com).



Le service est réservé aux joueurs qui ont l'ADSL ou le câble au minimum, les modems téléphoniques étant trop lents. Pour lancer un jeu, il faudra aussi impérativement passer par le site Web.

Au niveau technique, les services proposés par Metaboli.fr semblent donc parfaitement au point. Maintenant, il faut voir ce que ça donne au niveau des tarifs. Quelques exemples : vous pourrez jouer à Deus Ex pendant un mois pour moins de 6 euros, ou bien vous refaire quelques pistes de Supreme Snowboarding durant 48 h 00 pour moins de 4 euros. Ghost Recon, lui, est en revanche un peu cher, c'est environ 18 euros pour jouer à la version complète pendant un mois. Cela dit, ça reste bien en dessous du prix d'une boîte de jeu achetée au supermarché, et on a largement le temps de finir la campagne en trente jours... À l'avenir, les titres devraient arriver sur Metaboli juste après leur sortie commerciale, mais il faudra alors voir le niveau des prix. Est-ce que ça vaudra par exemple le coup d'acheter le prochain Duke Nukem pour 48 h 00 à 5 euros alors qu'il y aura en même temps une démo limitée mais gratuite ? Est-ce que le public voudra bien débourser 20 ou 25 euros pour louer une nouveauté durant un mois, alors qu'il coûtera seulement 15 euros de plus en magasin ? La technologie existe donc bel et bien, mais il reste encore à savoir s'il y a un marché pour ce concept de location de jeux vidéo par Internet. Un début de réponse : le géant Yahoo vient tout juste de lancer un service similaire à Metaboli aux États-Unis – ils utilisent d'ailleurs eux aussi la technologie d'Exent. Si une boîte de cette taille investit là-dedans, c'est que ce secteur encore vierge a sûrement un certain avenir.



YEP! Au fond de la vallée, j'entends mon téléphone pleurer



Vous habitez à Plagnoules-sur-Chouble, un petit village de bergers encaissé au fin fond d'une vallée perdue de la Lozère, et vous êtes dégoûté que votre nouveau Nokia à 500 euros ne capte même pas la moindre petite briquette ? Ne vous en servez pas tout de suite pour faire des ricochets dans l'étang, patientez juste deux petites années – des années telecom hein, c'est-à-dire six ou sept années terriennes, en fait. D'ici là, les opérateurs de téléphonie ont juré sur la tête de Michel Bon que l'ensemble du territoire français serait couvert. En attendant, utilisez des moyens de communication moins modernes mais qui ont fait leurs preuves, comme les cris d'ânes relayés sur plusieurs kilomètres ou le coup du miroir qui reflète le soleil pour transmettre des SMS en morse. Bah quoi, j'essaye de vous aider moi.

L'aventure intérieure

Grande première dans l'histoire de la médecine : une patiente a avalé une caméra de la taille d'une grosse pilule afin que les médecins puissent voir, grâce à un ordinateur et un équipement de réception, ce qui se passait dans son bide. Le tube digestif, l'estomac, les intestins, ils ont tout vu, avec, s'enthousiasment-ils, une qualité d'image inatteignable avec les moyens classiques. Moi, je serais un peu embêté qu'une bande d'inconnus matte mon repas de la vieille en pleine décomposition dans mon ventre (surtout que hier, j'ai mangé libanais). Mais la jeune femme anglaise qui s'est portée volontaire pour cette première espère que cela permettra de découvrir d'où viennent les maux d'estomacs qui la taraudent depuis deux ans. Et juste après, si son plombier est équipé high-tech, elle pourra aussi comprendre pourquoi ses toilettes fuient mystérieusement depuis plusieurs mois.

Ce n'est qu'un AU REVOIR



Gonzo Suarez, le créateur de Commandos et Commandos 2, annonce officiellement qu'il quitte le studio espagnol de Pyro Studio qu'il avait lui-même fondé. Il va monter une nouvelle boîte, Arvirago Entertainment, emmenant avec lui sept collègues de travail dont Jon Beltran de Heredia, développeur principal sur le dernier Commandos. On savait que le père Gonzo en avait un peu marre de toujours bosser sur le même style de jeux, il part donc maintenant sur un projet complètement différent qui s'appelle The Lord of the Creatures. Enfin, quand je dis « complètement différent », je m'avance un peu car pour l'instant, personne n'a la moindre idée de ce que ça va être. Avec un nom comme ça, ça sent le manager de club de foot.

Flashpoint la leçon de développement

Alors que les trois quarts des joueurs attendent toujours un long moment que se pointe un nouveau patch pour leurs jeux favoris, les amateurs de Flashpoint, eux, croulent sous les améliorations et les add-ons gratos concoctés par son développeur. Bohemia vient d'annoncer Flashpoint Resistance, un gros patch qui contiendra une centaine de perfectionnements, de nouveautés et quelques corrections de bugs. On y trouvera trois nouvelles unités, deux nouveaux véhicules (dont un vélo pour civils écolos), et quatre nouvelles armes pour flinguer des bébés phoques. Pour les améliorations, on découvrira de nouvelles variables pour le facteur de précision/distance, histoire de mieux différencier les armes de poing. Il y a aura aussi des nouveautés pour le jeu réseau et une amélioration du réalisme global de nombreuses armes ou véhicules.

Moins cher que chez les Taïwanais



Près de 300 cartons remplis de barrettes mémoire ont été volés début octobre dans un entrepôt de l'aéroport londonien de Heathrow. Scotland Yard et Sherlock Holmes sont sur l'enquête ; ils penchent pour deux hypothèses. La première : il s'agirait de l'œuvre d'une bande organisée qui compterait revendre tout le stock à bas prix au marché noir. La seconde : un joueur PC un peu dingue aurait agi seul pour se faire la machine que son salaire de prolo ne lui permet pas de s'offrir. Si vous croisez, dans une LAN-party, une bécane avec 30 000 gigaoctets de RAM installés dessus, pensez donc à balancer son propriétaire au flic.

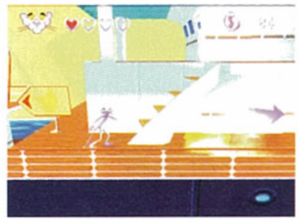
Télex

Intel et McDonald sont deux des annonceurs qui feront de la publicité sur les Sims Online. Tiens, et pas AMD et Quick ?



Pink Panther

Genre : Plate-forme • Éditeur : Wanadoo Edition
Développeur : Étranges Libellules



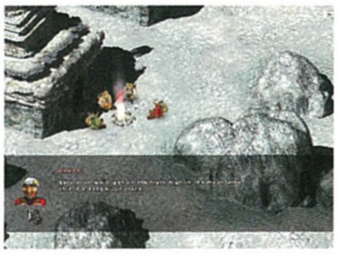
Les années passent, et les enfants de ma sœur grandissent. Du coup, lorsqu'ils débarquent en hurlant dans mon salon parce que leur mère fait les courses, j'ai toujours des grands moments de sueurs froides dès qu'ils se mettent à toucher à mes B.D. et surtout à mon bordel. Lorsqu'ils étaient petits, je me contentais de les laisser devant un économiseur d'écran « canalisation », et ça suffisait pour avoir 45 minutes de paix. Depuis, ils se sont aperçu qu'un ordinateur servait aussi à jouer. Max Payne n'étant pas très approprié pour leur âge, Wanadoo Edition a eu l'excellente idée de sortir Pink Panther. Un jeu de plate-forme développé par Étranges Libellules, qui sont loin d'être des demeurés en matière de modélisation et d'animation de personnages. L'esthétique de la série « La Panthère Rose » y est très bien restituée, l'animal dispose de nombreuses d'aptitudes, c'est assez rigolo, ça se contente d'un 640x480, et ce n'est donc pas très exigeant en matière de système minimum requis. Wanadoo lance cet amuse-enfants turbulents à 29,99 euros, ce qui, pour obtenir une certaine tranquillité dans son foyer, n'est pas cher payé.



COQUIN D'HITLER



Dans l'esprit d'Indiana Jones ou de Day of The Tentacle, Grom sera un jeu de rôle/action à la Diablo. L'histoire (vraie, il me semble) se situera en 1942 au Tibet. Il faudra empêcher Hitler et ses armées de cyborgs de mettre la main sur douze armes magiques capables d'inverser le cours de la guerre. Développé en Pologne par Rebelmind, et édité par CDV, Grom est prévu pour le printemps 2003.





WARNER en panne d'Id

Les négociations entre Id Software et Warner Bros seraient en phase finale. La major décrochera ainsi les droits pour réaliser un film à partir de la licence de Doom 3. Le scénario reprendra fidèlement l'histoire du jeu : un soldat du futur (Bruce Willis) rencontrera Gwinda, une jongleuse assistée d'un pélican doué de pouvoirs télépathiques. Tandis que le héros s'interrogera sur les tenants et les aboutissants de sa propre sensualité, un démon des enfers (Dolph Lundgren) ressuscitera La Momie des Ténèbres (Jeanne Moreau).

WE COME IN PEACE. AK AK AK AK

La semaine prochaine, quand ils auront mis en déroute l'armée irakienne en quelques heures et qu'ils marcheront à pied dans un Bagdhad totalement sécurisé pour y construire un fastfood, les marines s'aideront de l'informatique pour palabrer. En effet, au XXI[e] siecle, plus question de communiquer avec les ennemis grâce à des gestes menaçants. Comme dans « Star Trek », les troupes ricaines auront des traducteurs vocaux pour s'essayer à la diplomatie. Tiens, d'ailleurs, CNN.Com cite quelques phrases types que les petites boîtes pourront beugler aux civils apeurés : « Are there any chemicals here », « Put your hands up ». La boîte magique causera en arabe, en kurde (au cas où il en resterait quelques-uns en vie) et même en chinois (au cas où le parachutage louperait sa cible de 7 000 kilomètres trop à l'Est). Le matos coûtera 200 dollars pièce et sera capable de traduire 200 000 phrases pré-enregistrées.

Une palme, deux rames



Looké façon iPod, il est vraiment joli le Zire (prononcez « Zailleurs »), le dernier-né de chez Palm. Pour seulement 140 euros, vous pourrez vous offrir cette superbe machine. Il est vrai qu'elle est plutôt légère, avec ses… 2 Mo de RAM. Mais c'est important de faire léger pour ne pas couler.

Télex

Un Roumain de 52 ans vient de demander l'asile politique à l'Iran parce qu'il ne supporte plus de vivre dans un pays démocrate.

C'est moins bien mais plus cher

C'est plus cher qu'un magnétoscope, ça n'y ressemble pas, ça prend plus de place, ça coûte de la thune et c'est beaucoup plus limité. Ça, c'était la première version de XP Media Centre Edition, une prochaine version d'XP. En gros, ça part d'une bonne intention en nous donnant la possibilité d'enregistrer des programmes télé. Pas de bol, la première mouture du système de protection de copyright de chez Crosoft interdisait la relecture des programmes enregistrés sur un PC autre que celui d'origine. La firme de Redmond vient de corriger le tir et a même rendu les programmes directement copiables sur DVD. On n'en demandait pas tant.

Un Allemand de 71 ans avait inventé un nouveau système pour mieux sécuriser les distributeurs de billets de banque. Son invention n'ayant intéressé personne, jugée trop onéreuse à mettre en place, le papy est passé aux travaux pratiques : il a fabriqué et

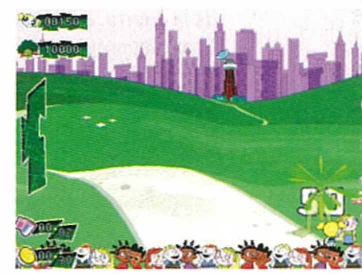
Herr Professor

utilisé 671 fausses cartes pour tirer de l'argent. « Le Professeur » - c'est son pseudonyme - vient d'être condamné à quatre ans de prison.

LeS Super NaNas



Greg de Joypad entre dans mon bureau, en trottinette évidemment. Il regarde mon écran et commence à s'exciter :« Wow, t'as le jeu des Super Nanas ? J'ai adoré le film ! Personne l'a vu… il a fait un gros flop en France. C'est con parce que c'était hyper-beau, hyper-marrant et tout est au second degré. J'étais poilé. À la base, c'est un dessin animé de Carton Network. J'en rate pas un. Ça passe sur France 3 à 7 h 55 ! » …et vroom. Il est parti. Ils sont bizarres à Joypad. J'ajouterai que ce jeu alterne séquences animées et petits jeux en Flash. C'est effectivement tout mignon et assez marrant. L'aspect ludique est du niveau casse-briques, mais le game design est nickel. J'avoue même, un peu honteux, être resté scotché assez longtemps sur un jeu de tir sur hommes brocolis. Les Super Nanas est développé par Bam ! Interactive et édité chez Warner Interactive. Vous trouverez aussi de nombreux jeux Flash (ceux-là gratuits) des Super Nanas à l'adresse suivante : www.cartoonnetwork.com/ppg/play

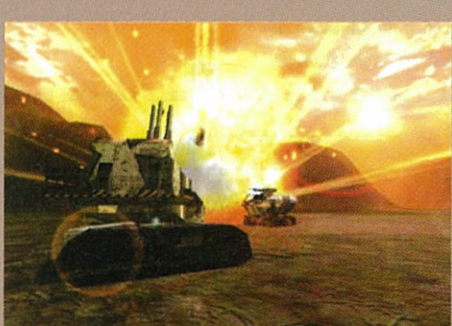


Ben ÇA fait ÇA

« Tiens, et si on essayait de s'introduire dans le Pentagone pour voir ce que ça fait ? » « Oh non, on pourrait plutôt envoyer des e-mails menaçant de faire sauter la Maison Blanche et une centrale nucléaire pour voir. » « Ah oui, bonne idée. » C'est comme ça que le jeune Ryan s'est pris six mois de prison ferme et cinq ans de probation quand il a été arrêté par des agents des services secrets. Comme un con.

Vivendi Control

Vivendi Universal Games vient de se payer le studio de développement Massive Entertainment. Ça fait un bout de temps que nous n'avions pas entendu parler de ces Suédois, mais si vous vous souvenez bien, ils s'étaient fait remarquer dès leur premier titre, Ground Control, un excellent jeu de stratégie temps réel. Nous les avions rencontrés alors qu'ils débutaient ; ce sont des petits gars méritants et bosseurs, et on espère qu'ils s'en sont mis plein les poches avec ce rachat. Selon toute logique, ils devraient actuellement bosser sur Ground Control 2, même si rien n'a encore été annoncé officiellement.



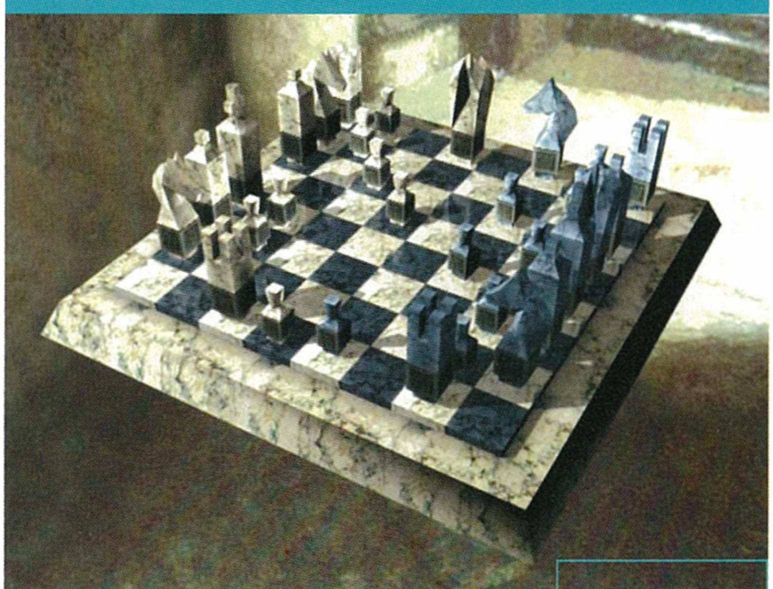






>Genre : Jeu d'échecs
>Éditeur : Titus Interactive
>Développeur : Titus Interactive
>Sortie prévue : Décembre 2002

VIRTUAL CHESS 3



Un rendu virtuel, assez inutile pour l'expert mais qui impressionne toujours les potes.



Comme d'habitude, on trouvera des dizaines de styles graphiques différents.

Sorti en 1998, le dernier Virtual Chess s'était laissé talonner par son concurrent Chessmaster (notamment le 6000), made in Mindscape. Maintenant qu'il occupe tout seul le champ de bataille, le programme champion du monde tente à nouveau une sortie remarquée, histoire de nous prouver qu'il est toujours le meilleur mais qu'il sait aussi s'adapter aux gadgets en vogue.

Moi, mon niveau aux échecs est hors classement. J'ignore à combien « d'Elo » je suis évalué, mais tout ce que je sais, c'est qu'une gamine de 12 ans m'a battu il y a une semaine. Mmm attendez, je me souviens, à un moment j'ai réussi à lui piquer un pion qui menaçait ma reine lorsqu'elle avait le dos tourné. Du coup, je suis sûr que ça vaut bien deux ou trois points. Virtual Chess, lui, n'a pas ce problème. Il affiche, tout fier, ses 2.680 Elo, ce qui devrait l'assurer de gagner contre des joueurs de classe mondiale, et peut-être même contre moi si je ne suis pas assez concentré. En attendant, la liste des caractéristiques de Virtual Chess III est plus qu'impressionnante. Que les débutants se rassurent, le soft inclura un mode Tutorial qui vous inculquera douloureusement les subtilités du roi des jeux. Côté bibliothèques d'ouvertures, on affiche un timide répertoire de 230 000 positions mémorisées, afin de ne pas se faire prendre de court trop facilement.
Et pour donner plus de personnalité à l'ordinateur, le jeu inclut une quarantaine de personnages aux capacités diverses (on peut aussi en créer un, me dit-on) et aux manies variées. Il pourra non seulement avoir un niveau donné, mais aussi un style de jeu, aimer certaines ouvertures, privilégier les stratégies à partir d'un certain endroit de l'échiquier ou encore, savoir mieux utiliser certaines pièces. Mais il faut l'avouer, rien ne remplace un adversaire humain. Du coup les développeurs ont eu une idée rigolote pour agrémenter le jeu en réseau : la webcam. Deux joueurs pourront donc s'affronter par téléconférence, histoire d'humaniser un peu la chose.
Pour quitter un peu l'environnement tristouille d'un plateau vu du dessus, ou pire d'un échiquier 3D flottant dans le vide, on pourra afficher des décors rigolos. Cool, comme ça, si un jour j'affronte Kasparov, je l'affronterai dans un décor en forme de Donjon SM histoire de le déconcentrer.

Bob Arctor

BOuillOn de cUlture



Pas un mois sans jeu gratos ! Celui-ci nous met dans la peau d'une amibe. On doit bouffer les plus petits que soi, grossir pour béqueter ses anciens prédateurs, jusqu'à devenir un gros protozoaire obèse qui flotte dans une solution nourricière. Le rêve de tout utilisateur de PC.
www.zapspot.com/games/Moeboid

ET LE TICKET DE CAISSE ?

Surfant à l'envers sur la vague sécuritaire, Acclaim Angleterre a eu l'idée marketing du siècle pour promouvoir l'un de leurs jeux de caisse : rembourser pendant une journée toutes les amendes pour excès de vitesse reçues par les chauffards anglais. On imagine le tollé, outre-Manche, qu'a fait l'annonce de cette pub, mais on imagine surtout difficilement ce que répondra Acclaim Angleterre quand des parents leur demanderont de leur rembourser leur enfant, mort ce jour-là. Ah si : « Qu'ils ne l'ont pas rapporté dans sa boîte d'origine. »

Maman est (en partie) rassurée

La firme Wherify vient de mettre sur le marché une montre GPS permettant de localiser ses enfants. Grâce à ce gadget, maman peut surveiller les déplacements de sa progéniture en direct sur Internet et lui envoyer des petits messages texte. La montre est aussi munie d'un « panic button » qui envoie un appel de détresse à la police au cas où. « Allo, madame ?... oui, rassurez-vous nous avons bien retrouvé le poignet de votre enfant... Avait-il d'autres montres accrochées aux parties que nous n'avons pas encore localisées ? » www.wherify.com



GURPS online

Tiens, en voyant le projet de NCsoft (voir news réseau « madmaxmorpg »), je me disais qu'il ressemblait beaucoup à Car Wars, un fameux jeu de plateau, et que son créateur, Steve Jackson, ne s'est toujours pas bougé le cul pour sortir un jeu vidéo. Eh bien en fait si : dans un communiqué discret datant d'août dernier, il fait part de son envie de lancer toute une série de jeux online basés sur le système de GURPS (Generic Universal Role Playing System), qui ont grosso modo donné les règles des jeux Fallout. Ce système est tenu par beaucoup de rolistes (dont moi, Monsieur pomme de terre et RaHaN) comme le meilleur à avoir jamais été développé, et il est en fait tellement adaptable et détaillé qu'il permet de jouer dans une multitude de mondes différents.

www.sjgames.com/

Télex

Un nouveau virus. « Quoi de neuf cette fois ? », me demandez-vous blasé ? Déjà, il se propage par MSN Messenger. Une fenêtre s'ouvre, vous invitant à « tester » un programme. Ceux qui ont la naïveté de lancer ce « .exe » voient leur PC scanné par un virus qui cherche les CD Key des jeux installés sur leur machine et les poste sur un site pirate.

Flashpoint, encore 5 000 heures et j'arrête

Les jeux se succèdent, et Opération Flashpoint reste. Voici un site francophone sur lequel vous trouverez absolument tout ce dont vous avez besoin pour ce soft indétrônable : patches, missions, add-ons. Pour avoir le temps de tout essayer, je vous conseille de vous faire cloner.
http://ofp.gamezone.cz/



C'est pas demain la veille

Pour dégoûter les utilisateurs des réseaux P2P qui, par nature, échappent à toute forme de procès, on note la recrudescence de nombreuses firmes qui se sont montées dans le but de leur pourrir la vie de diverses manières. La plus simple consiste à diffuser, avant sa sortie réelle sur les réseaux pirates, des faux films, histoire de rendre la recherche de l'œuvre ainsi protégée très pénible. Des sociétés comme ça commencent d'ores et déjà à se monter, y compris en France. La plupart des entités qui gèrent les attributions d'IP viennent d'ailleurs de donner leur accord de principe pour aider ces boîtes à trouver « le nom et les coordonnées du propriétaire de n'importe quelle adresse IP de la planète. » Enfin, en théorie ; il faut traduire ça par : « On vous refile l'IP après demande express du tribunal, puis vous vous adressez au FAI du connecté et lui faites cracher le morceau grâce à une requête légale, tout en espérant que le suspect visé ne vous traîne pas devant la CNIL. »



C'est catalan, donc c'est marrant

On connaissait les gadgets pour décoder les jappements des chiens, voici l'appareil qui analyse les cris des bébés. C'est un chercheur espagnol, enfin catalan plus exactement (je précise parce qu'avec les susceptibilités nationalistes, tout ça, on a vite fait de se retrouver avec un pain de C4 sous la voiture) qui vient de le mettre au point. Dès que le petit Kevin (ndlr : Pablo, pas Kevin. Tu veux crever ou quoi ?), quatre mois, se mettra à brailler comme un dingue à 3 h 00 du matin, ses parents pourront savoir s'il a faim, s'il a soif, s'il a sommeil, ou s'il mérite juste une grosse gifle en pleine gueule pour avoir réveillé papa et maman qui doivent se lever à 7 h 30 pour aller à l'usine. Ça a la taille d'une calculette, ça coûte environ 100 euros et ça sera très bientôt vendu dans les pharmacies catalanes. Le créateur affirme qu'il reversera les éventuels profits à des associations caritatives, preuve qu'il se sent bien un peu coupable d'avoir inventé cet engin du diable.

Réellement Quake

La Réalité Augmentée, c'est cette technologie qui permet de plaquer en direct des images virtuelles sur la réalité. Sur ce principe, des étudiants australiens sont en train de développer un Quake qui se jouera dans la rue. Les joueurs se baladent avec un PC dans le dos, un casque bizarre sur la tête et tirent sur des monstres qu'ils sont les seuls à voir. Les possibilités ludiques sont infinies. On pourra par exemple se faire écraser par un bus.
http://wearables.unisa.edu.au/arquake/index.html



Infogrames, un Mars... et ça repart

C'est confirmé, Infogrames licenciera 280 de ses 470 employés français. D'autres réductions de personnel devraient intervenir, notamment au Royaume-Uni. Le plan de restructuration prévoit également la réduction du parc de voitures de fonction et de téléphones portables. Afin de combler les pertes, le prix des boissons gazeuses au distributeur est passé de 1,20 euro à 890 euros. Les syndicats sont parvenus à maintenir le prix des barres chocolatées en dessous des 600 euros (soit 300 actions Infogrames).

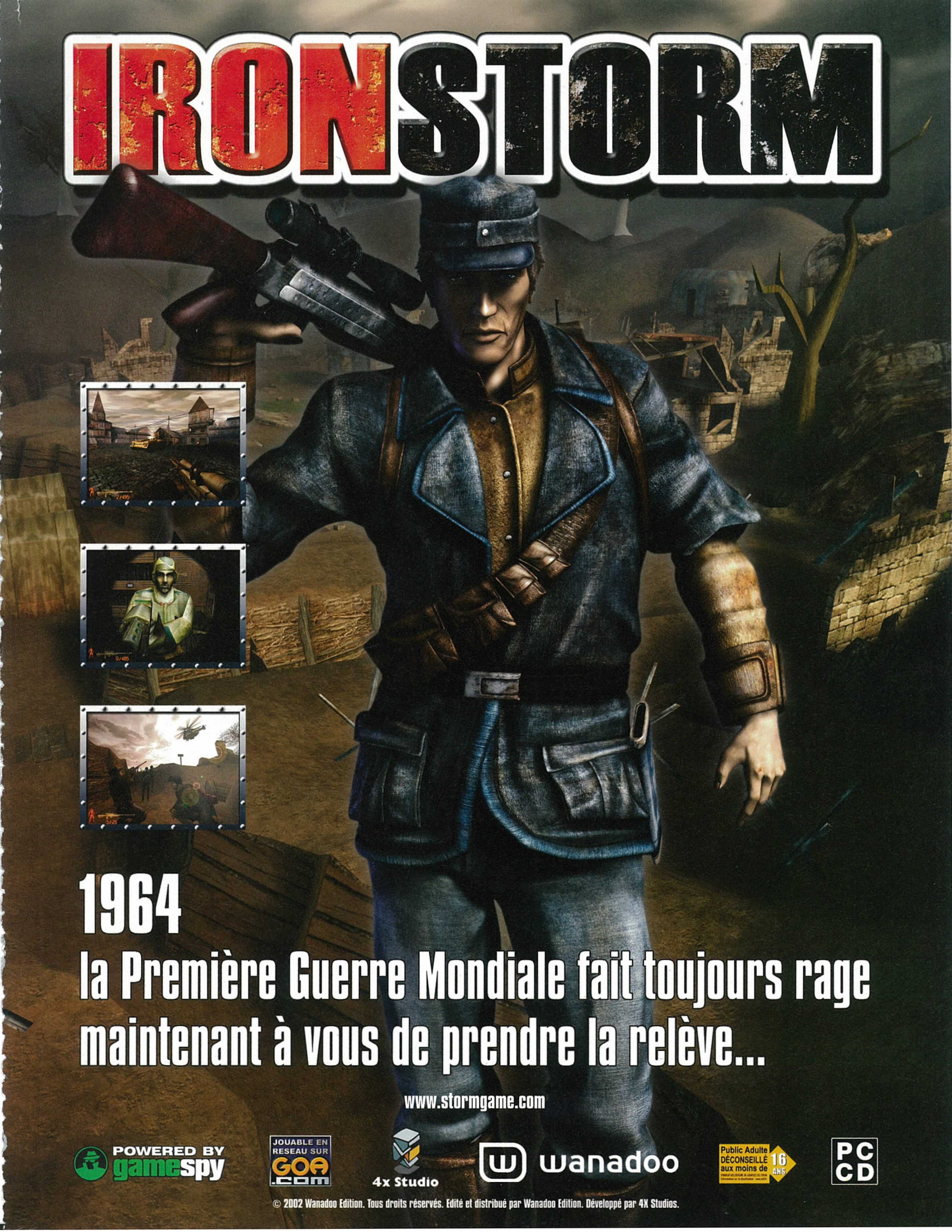
Infogrames, un Mars... et ça repart • Infogrames, un Mars... et ça repart • Infogrames, un Mars... et ça repart • Infogrames, un Mars... et ça repart • Infogrames, un Mars...

Encore raté

Ils auraient pu investir dans la recherche contre le cancer, contre les ravages de la famine dans le XVI[e] arrondissement, contre les palourdes en OGM, pour une politique écologique commune, pour flinguer définitivement la sécurité sociale ou encore pour nous éradiquer ces inutiles impôts sur le revenu, mais non. Non, la commission européenne compte investir 600 millions d'euros dans les recherches en nanotechnologie. Ça va bien nous avancer quand ils auront mis au point un sèche-cheveux d'un micron de diamètre.

Heureux qui comme Tolkien

Sacré ackboo, il pensait en avoir fini avec les jeux adaptés du « Seigneur des Anneaux », film qu'il déteste, mais Vivendi remet les couverts à ce qu'il semble. Parmi ces chefs-d'œuvre annoncés de la licence, on trouve un jeu massivement multijoueur et un RTS. Tiens, le RTS s'appelle War of the Ring comme le jeu de stratégie sur table de SPI, sorti il y a vingt ans, et qui prend la poussière sur l'une de mes étagères. Zut, j'espère qu'ils s'en sont aperçus, sans quoi ils vont encore se manger un procès. Rappelons qu'à la suite de démêlées judiciaires avec les héritiers Tolkien, Vivendi a gardé le droit de créer des jeux basés sur les livres, tandis qu'EA possède les mêmes droits mais sur des titres basés sur les films. Tiens, j'ai l'impression que ces roublards de Tolkien's ont vendu le même contenu plusieurs fois. Si ça se trouve, Cryo, juste avant de mourir, avait racheté les droits d'adaptation en jeu de l'émission radio.


IRONSTORM
1964
la Première Guerre Mondiale fait toujours rage
maintenant à vous de prendre la relève...
www.stormgame.com
POWERED BY gamespy
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
4x Studio
wanadoo
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
PC CD
© 2002 Wanadoo Edition. Tous droits réservés. Edité et distribué par Wanadoo Edition. Développé par 4X Studios.

AMERICAN CONQUEST









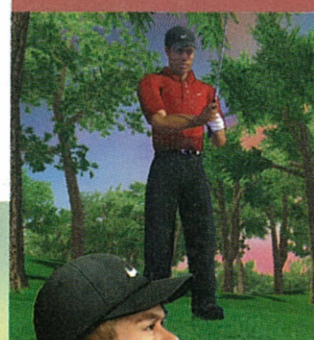


T iens, en parlant de golf, ça me rappelle une vanne que j'ai placée en plein repas de belle-famille (vous savez, ce genre d'épreuve qui transforme n'importe quel moment du festin en calvaire dominical plein d'ennui, de rien et d'abstinences polies). En effet, lorsque ma belle-sœur nous a fait observer qu'à la naissance d'un onzième fils, le père et la mère de la couvée pouvaient enfin créer une équipe de foot, eh bien je lui ai rétorqué machinalement que lorsqu'une autre famille de sa connaissance aurait enfin sa dix-huitième fille, on aurait enfin droit à un terrain de golf...
Ça a fait comme un froid et on me regarda avec des yeux exorbités, mais ce n'est pas très grave, je ne suis pas quelqu'un de très sociable.
En dehors de ce grand moment de solitude, il n'en demeure pas moins que je n'y connais pas grand-chose au golf. Certes, le principe est plutôt simple, il suffit de taper une petite balle blanche afin de la loger dans un petit trou noir. Pour le reste, et à l'instar d'une très grande partie de la population française, c'est quand même très obscur à mes yeux. Je suis toujours pas foutu de comprendre pourquoi il faut changer de canne (de club, en fait, mais j'aime bien le mot « canne » pour cet ustensile) suivant le coup que l'on veut asséner à la balle, comment les points sont comptabilisés, et surtout, sur quelles bases



>Genre : Golf GTI
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Electronic Arts Sports
>Sortie : Fin 2002

TIGER WOODS PGA TOUR 2003





Le moteur graphique permet de regarder l'épreuve sous tous les angles.

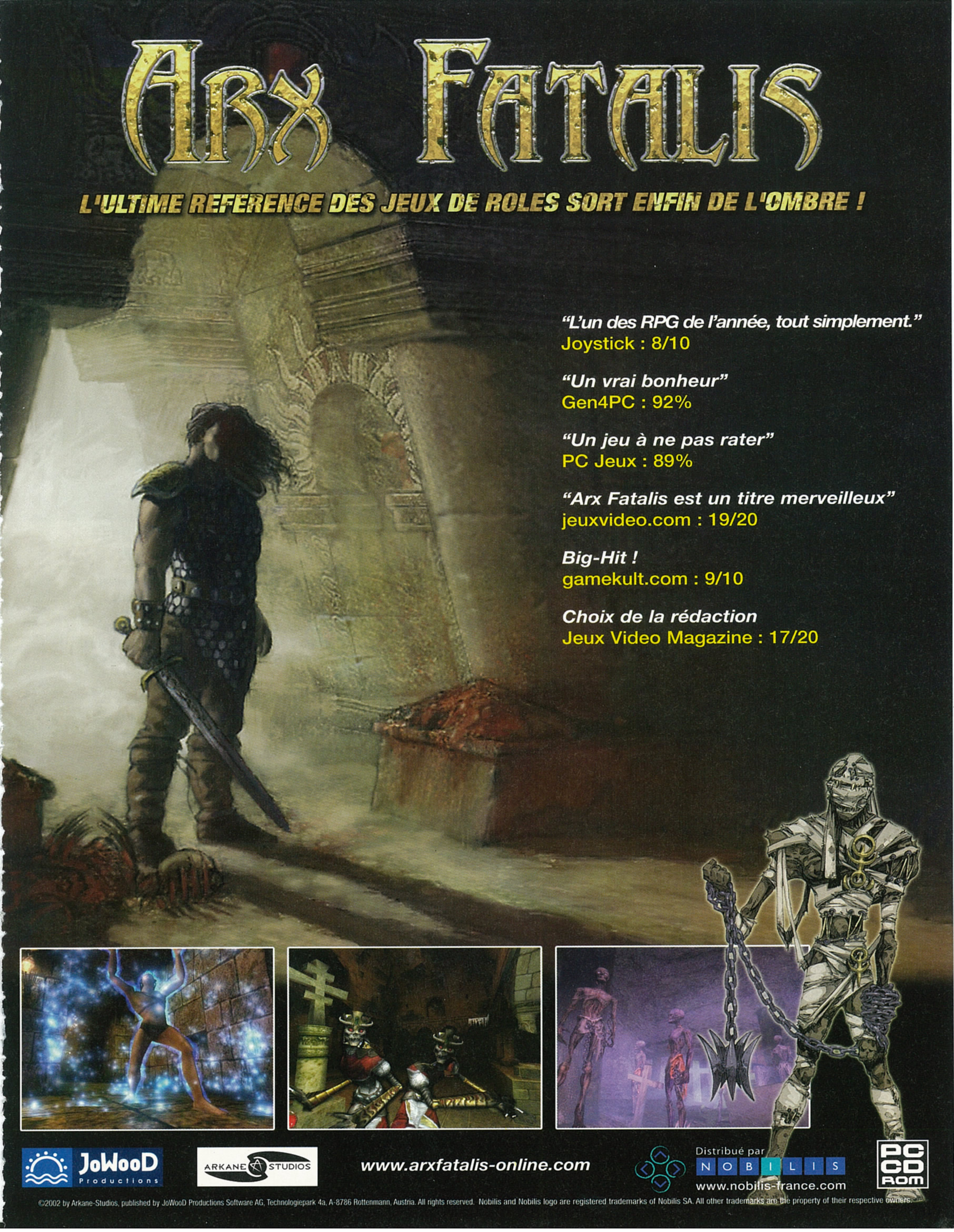


Plusieurs parcours déjà existants ont été entièrement reproduits.



syndicales sont payés les joueurs.
Grâce à Electronic Arts Sports, on devrait enfin en apprendre davantage puisqu'ils vont nous sortir un nouveau simulateur de golf : Tiger Woods PGA Tour 2003. Certes, ce n'est pas le premier simulateur de ce genre de discipline, mais pour une fois, on a pu enfin voir quelque chose d'intellectuellement abordable.
Tiger Woods PGA Tour 2003 se présente non seulement comme un bon simulateur de golf, mais aussi comme un non moins bon « vulgarisateur » de cette discipline. Si d'un côté on dispose de toutes les dernières trouvailles en matière de moteur 3D et de moteur physique, l'interface du jeu nous permettra enfin de comprendre clairement les tenants et les aboutissants d'un jeu fait de règles tellement pointues qu'elles en deviennent parfois incompréhensibles.
Au menu, le jeu nous offrira un tutorial très bien fait, parce que pas gonflant. Une interface souple nous permettra de bien exécuter un swing (la même chose que le service au tennis, sauf qu'ici, tout se passe à ras de terre), une remodélisation d'un bon nombre de parcours déjà existants à travers le monde nous autorisera à jouer sous différentes conditions climatiques, et une gestion presque professionnelle de sa carrière de golfeur numérique amateur devrait nous permettre de nous mesurer à d'autres joueurs à travers le Net. Il va sans dire que le tout s'exprimera dans un graphisme très soigné. Electronic Arts Sport espère ratisser large au niveau du public, et comme à son habitude, le développeur a déployé tous les efforts nécessaires pour atteindre cet objectif. Techniquement parlant, Tiger Woods PGA tour 2003 peut y prétendre.

Pete Boule


ARX FATALIS
L'ULTIME REFERENCE DES JEUX DE ROLES SORT ENFIN DE L'OMBRE !
“L’un des RPG de l’année, tout simplement.”
Joystick : 8/10
“Un vrai bonheur”
Gen4PC : 92%
“Un jeu à ne pas rater”
PC Jeux : 89%
“Arx Fatalis est un titre merveilleux”
jeuxvideo.com : 19/20
Big-Hit !
gamekult.com : 9/10
Choix de la rédaction
Jeux Video Magazine : 17/20
JoWooD Productions
ARKANE STUDIOS
www.arxfatalis-online.com
Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com
PC CD ROM
©2002 by Arkane-Studios, published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.



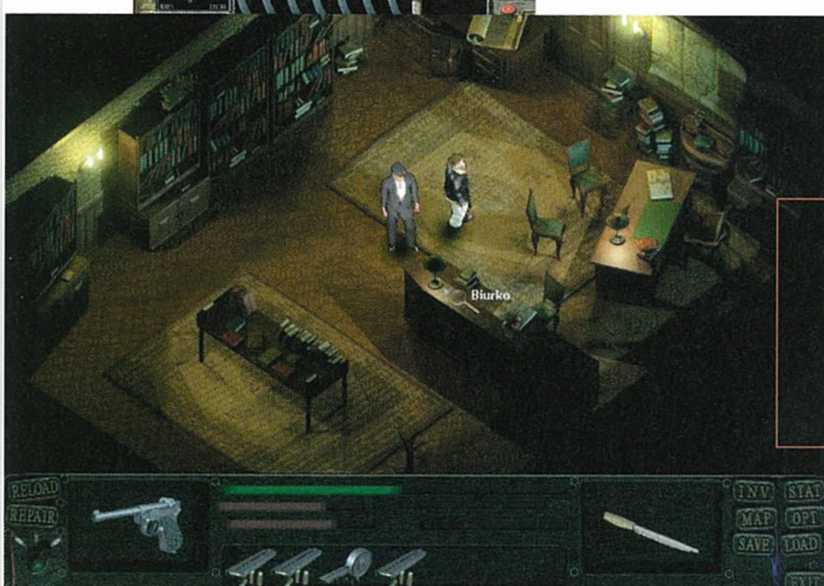
Il sera possible de jouer Marion, le personnage interprété par Arielle Dombasle dans « Pauline à la Plage ».

C'est dans la peau d'un Britannique paumé dans la France occupée que vous mettra tout d'abord Another War, jeu de rôle orienté action. Vous y serez à la recherche d'un ami disparu, un négociant en art. Dans un café, un indic vous en apprendra un peu plus long sur son compte : votre pote, il traficotait des choses louches avec les S.S. Les autorités allemandes lui fournissaient des objets anciens qu'il expertisait pour eux, des objets très rares dont ils n'expliquaient pas la source. Et puis… pouf ! Plus de traces du copain. Alors que vous



>Genre : Action/aventure
>Éditeur : Cenega
>Développeur : Mirage Entertainment
>Sortie prévue : Décembre 2002

ANOTHER WAR



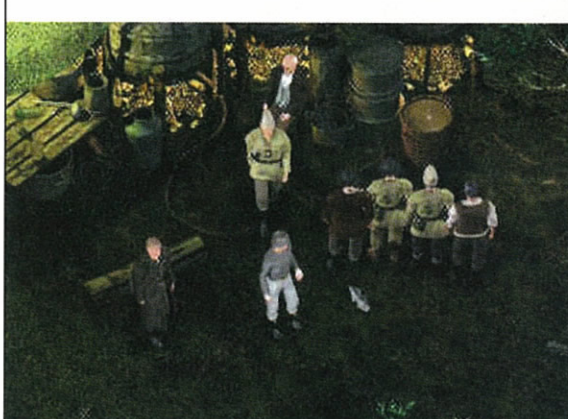
Jean-Louis retrouve Maud, une vieille amie qui vient de divorcer et qui ébranlera ses convictions sur le mariage ; référence directe à « Ma Nuit chez Maud », un autre film d'Éric Rohmer se déroulant lui aussi pendant la Seconde Guerre mondiale.

espérerez en tirer un peu plus long de cet informateur, vous serez capturé et jeté en prison ; le jeu commencera alors vraiment. Il ne vous restera plus qu'à vous échapper de votre cachot, tuer vos premiers nazis au canif, trouver une arme digne de ce nom et vous lancer dans le massacre de S.S. en gros, dans la grande tradition de Castle Wolfenstein.

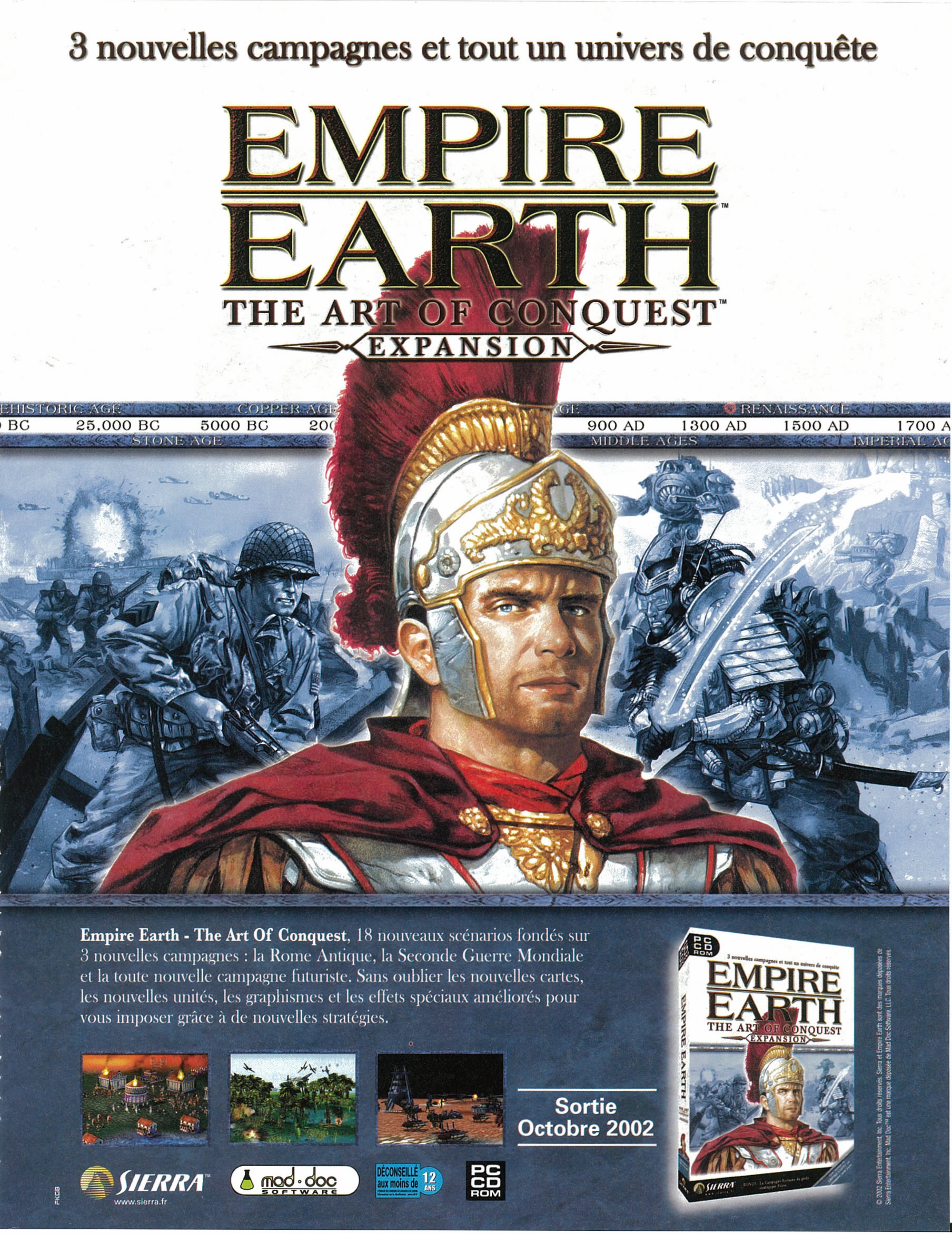
Waffen Diablo

Trois classes de personnages : Costaud, Voleur ou Intellectuel. Des caractéristiques (Force, Agilité, Intelligence, Endurance, Charisme, Chance) et une jolie liste de skills (réparer, pickpocket, poser/désarmer piège, esquive, etc.). Another War sera une étrange transposition de Diablo dans la Seconde Guerre mondiale, teinté d'aventure et de jeu de rôle à la Baldur's Gate. Le costaud y sera l'équivalent du guerrier, le voleur du barbare et l'intellectuel du magicien. À mesure que votre enquête avancera et que vous et votre fine équipe décimerez les armées du Reich, vous traverserez les continents déchirés par la guerre jusqu'à vous retrouver en plein siège de Stalingrad. Mais ce ne sera pas une raison pour faire la gueule : Another War, nous promet-on, sera un jeu plein d'humour, bourré de clins d'œil aux films se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale tels que « Les Aventuriers de l'Arche Perdue », « Il faut sauver le Soldat Ryan », « Les Douze Salopards » ou encore « Pauline à la Plage » (il y aura d'ailleurs de très nombreuses références à l'œuvre d'Éric Rohmer dans ce jeu). On ne sait pas trop ce que ça va donner puisque nous n'avons pour l'instant qu'une poignée de screenshots, mais en tout cas, ça a le mérite d'être aussi intrigant qu'original.





MONSIEUR POMME DE TERRE


3 nouvelles campagnes et tout un univers de conquête
EMPIRE EARTH™
THE ART OF CONQUEST™
EXPANSION
Empire Earth - The Art Of Conquest, 18 nouveaux scénarios fondés sur 3 nouvelles campagnes : la Rome Antique, la Seconde Guerre Mondiale et la toute nouvelle campagne futuriste. Sans oublier les nouvelles cartes, les nouvelles unités, les graphismes et les effets spéciaux améliorés pour vous imposer grâce à de nouvelles stratégies.
Sortie Octobre 2002
SIERRA
www.sierra.fr
mad·doc SOFTWARE
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
PC CD ROM
© 2002 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Sierra et Empire Earth sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. Mad Doc™ est une marque déposée de Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés.

Au XV[e] siècle, et comme nous le relate l'écrivain Henryk Sienkiewicz dans sa fameuse nouvelle « Krzyzacy », les chevaliers teutoniques affrontèrent les armées polonaises dans une des guerres les plus marquantes du Moyen Age. Dès 1410 et avec la bataille décisive de Grunwald... hum... vous avez décroché là ? Allez, un petit effort. Vous n'allez pas tourner la page comme ça. C'est historique la bataille de Grunwald, mince quoi. Vous allez quand même essayer de me mémoriser ça, hein ? Juste « Grunwald » et « 1410 », comme ça ils ne seront pas morts pour rien tous ces pauvres gens. Henryk Sienkiewicz, je suis sûr que vous n'en avez rien à battre non plus... pfff... c'est lui qui a écrit « Quo Vadis » en plus. Non pas les agendas. Bon O.K., j'abandonne.



>Genre : Wargame
>Éditeur : Cenega
>Développeur : Freemind
>Sortie : Fin 2002

Knights of the Cross



Outre la campagne d'une centaine de scénarii, un mode Escarmouche sera proposé qui permettra d'affronter l'ordinateur en simulation de multijoueur sur une quarantaine de cartes différentes.





Knights of the Cross sera un wargame au tour par tour. Les développeurs de Freemind ont eu la brillante idée d'y remplacer les traditionnels hexagones par un système plus souple hérité du stratégie temps réel. Mais ne vous y trompez pas, le niveau de réalisme devrait être assez élevé. Les conditions climatiques (pluie, tempête de neige) ainsi que la nature des terrains influeront sur l'efficacité et la capacité de déplacement des différentes troupes. La cavalerie par exemple aura beaucoup de difficultés à traverser les forêts, et la direction du vent agira sur la portée et la précision de vos archers. Deux copieuses campagnes seront proposées. Elles vous mettront tour à tour aux commandes des armées polonaises (49 scénarios) et des chevaliers teutoniques (53 scénarios). Et si avec ça vous trouvez le moyen de rester sur votre faim, un éditeur de scénarios sera même fourni. Ces campagnes seront dynamiques et il sera possible, avec l'or pillé après les batailles, d'acheter et d'entraîner des troupes et même de leur procurer de nouveaux équipements. Si vous voulez jouer en « hot seat » c'est-à-dire à plusieurs, chacun votre tour sur le même ordinateur, une option « temps limité » sera proposée. En LAN ou sur le Net, un système permettra de donner ses ordres simultanément. Quand les deux camps valideront les actions programmées, il n'y aura plus qu'à assister au massacre.

Monsieur Pomme De Terre



"DIVINE DIVINITY REUNIT LES PLUS BELLES QUALITES DU RPG :
L'EXPERIENCE DE MONTER EN PUISSANCE
DANS UN MONDE INCROYABLEMENT RICHE ET DETAILLE"
8.6
Génial
GAMESPOT
DIVINE DIVINITY™
SEUL UN HEROS RIVALISERA AVEC LES DIEUX
"LE PARI ETAIT AUDACIEUX. IL EST REUSSI !
COTE GAMEPLAY, ON ATTEINT DES SOMMETS."
91% Gen4
"UN NOUVEAU CHEF D'OEUVRE DU JEU DE ROLE"
16/20 JeuxVideo.com
"L'UN DES MEILLEURS JEUX DE ROLE DU MOMENT"
17/20 LOADING
PC CD-ROM
WWW.DIVINITYFRANCE.COM
© 2001 et 2002 CDV Software Entertainment AG, Focus Home Interactive et Larian Studios. Tous droits réservés.
CDV, le logo CDV et le logo Divine Divinity sont des marques déposées de CDV Software Entertainment AG et de Larian Studios.
Réalisation studio SAVOIRfair

Quoi de Neuf

Doc Caféine, Fishbone
et Ivan le Fou



Microsoft Notebook Optical Mouse

La plaie avec les portables, c'est leur dispositif de pointage. Trackpoint ou Trackpad même combat : c'est super-pénible à utiliser quand on est un fan de cette bonne vieille souris. Microsoft le sait et arrive sur le marché déjà un poil encombré des mini-souris pour PC voyageur. La Notebook Optical Mouse (USB et PS/2) se distingue pourtant facilement de ses concurrentes. On est loin de la qualité plus que médiocre de la plupart des produits disponibles actuellement. Ses mensurations de rêve (9 cm de longueur pour 5 cm de tour de taille) lui donne un petit look sexy. On ne s'enflamme pas hein, ça reste une souris. Le plastique rouge employé sur les côtés dispose d'une texture gomme agréable et facilite la prise en main. À la limite, ils auraient presque pu caser un bouton back sur une des tranches de la bestiole. Là, c'était le paradis. Mais pas la peine de bouder, ça reste un produit vraiment bien pensé qui permet même de jouer malgré sa petite taille. Son capteur 2 500 images/seconde suffira largement, vous n'allez pas non plus faire des compétitions de Quake 3 avec. Mais vu la puissance des derniers portables, ça serait bête de ne pas en profiter.

Fabricant : Microsoft
Site Web : www.microsoft.fr
Prix : environ 35 euros TTC



Altec Lansing 5100

Troisième déclinaison de la gamme la plus « lookée » de Altec Lansing, ce kit 5100 se fait toujours autant remarquer. C'est très fin et très beau. O.K., ça dépend des goûts mais ici on le trouve plutôt réussi ce design. Par rapport aux 4100, on voit donc arriver une enceinte centrale en plus mais on remarque que la puissance totale est de 50 W RMS contre 70 pour le 4100. Car en fait ce kit est dérivé du 2100, un peu moins puissant. La bande passante est du reste la même que ce dernier : 40 Hz à 20 KHz. Cela permet de proposer l'ensemble à un tarif très compétitif, pour une qualité tout à fait honnête. La télécommande filaire livrée avec le 5100 est la sœur jumelle de celle du 4100 et on retrouve les mêmes réglages de volume avant/arrière, etc. Petite touche qui fait toujours plaisir, le satellite central bénéficie d'un socle différent pour être posé à l'horizontale. C'est le genre de petit détail qui prouve qu'Altec Lansing a vraiment soigné son produit. La qualité sonore reste du même genre que les kits de cette gamme : étonnamment satisfaisante vu le prix de l'ensemble.

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : www.comtrade.fr
Prix : environ 220 euros TTC

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel

Moi, à l'origine, je voulais juste un nouveau volant pour jouer à F1 2002. Mais Cafeine a décidé que j'allais faire d'une pierre deux coups, et qu'il aurait un truc de moins à faire pour le Quoi de neuf. Bah en fait, ça lui en fera deux de moins à faire. Il est fort, notre Caf. Alors voilà, comme moi aussi je suis une feignasse, je repompe sans vergogne le texte de notre ami Ivan. Quoi le volant ? Ah, oui, vous voulez savoir ce qu'il vaut, je parie. Nous avons donc un périphérique au look racé, reprenant l'esthétique du volant de Michael Schumacher, avec des inserts en (faux) carbone et des gros boutons de couleur partout (8 d'actions, un de « point de vue », un « retour au centre »). Le volant offre une bonne prise en main et un pédalier solide. On notera la présence de palettes d'accélération et de freinage derrière le volant (en dessous des palettes de vitesse), permettant de se passer du pédalier, pour ceux qui le souhaitent. La gestion des forces est bonne et précise, pour autant que vous disposiez du profil utilisateur adapté à votre simulation.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.fr
Prix : environ 200 euros TTC





Creative Labs Inspire 6.1 6700

Creative Labs continue dans la série des kits avec plein d'enceintes et un prix raisonnable. Il est logique de voir débarquer un ensemble 6.1 pour profiter des capacités de la nouvelle Audigy2. Dès le déballage, on sait que l'on a affaire à un kit d'entrée de gamme, même sans regarder le prix. C'est léger tout ça, madame. Petits satellites de 8 Watts (avec un effort notable sur le look et la puissance de la centrale qui offre 20 Watts RMS), petit caisson de 22 Watts RMS, télécommande filaire (avec prise casque) à molettes un peu cheap... Rien de fantastique. Une fois branché, idem, on est loin d'être impressionné. Ça sonne un peu creux, les aigus sont laids, je ne vois pas d'autre mot. Si vous êtes un fan de musique, oubliez. Si vous êtes un fan de musique qui fait uniquement boom boom, en revanche, ça passera car ce kit est clairement destiné aux ambiances violentes, comme les explosions de vos DVD de film d'action et les jeux vidéo. Le rapport qualité/prix reste toutefois très correct et devrait satisfaire ceux qui recherchent un premier kit pour mettre une oreille dans le monde du son multicanal.

FABRICANT : CREATIVE LABS
SITE WEB : WWW.CREATIVE.COM
PRIX : ENVIRON 160 EUROS TTC



Thrustmaster 360 Modena Upad Force

Moi, à l'origine, je voulais juste un nouveau paddle pour tester FIFA 2003. Mais Caféine a décidé que j'allais faire d'une pierre deux coups et qu'il aurait un truc de moins à faire pour le Quoi de neuf. Alors voilà, ce paddle a un nom idiot, un look extraterrestre et un cheval cabré dessus. Ce n'est pas tout, il a aussi : une connexion USB, le Force feedback (bon, ça vibre quoi...), deux sticks analogiques en plus de la croix directionnelle et 12 boutons. Évidemment, à FIFA, j'ai l'air un peu benêt avec ma manette Ferrari. Mais sur Rallisport Challenge, le jeu de rallye de Microsoft dont Ackboo vous cause en bêta-test, c'est très sympa : la manette tient bien en pogne, le grip de la « texture gomme » s'avère plutôt agréable et conduire avec les deux sticks comme sur console (un pour la direction, l'autre pour l'accélération/freinage) est vraiment agréable. Oubliez par contre les logiciels de configuration et le très marketing « Racing mode » du paddle, moi j'ai tout configuré à la main.

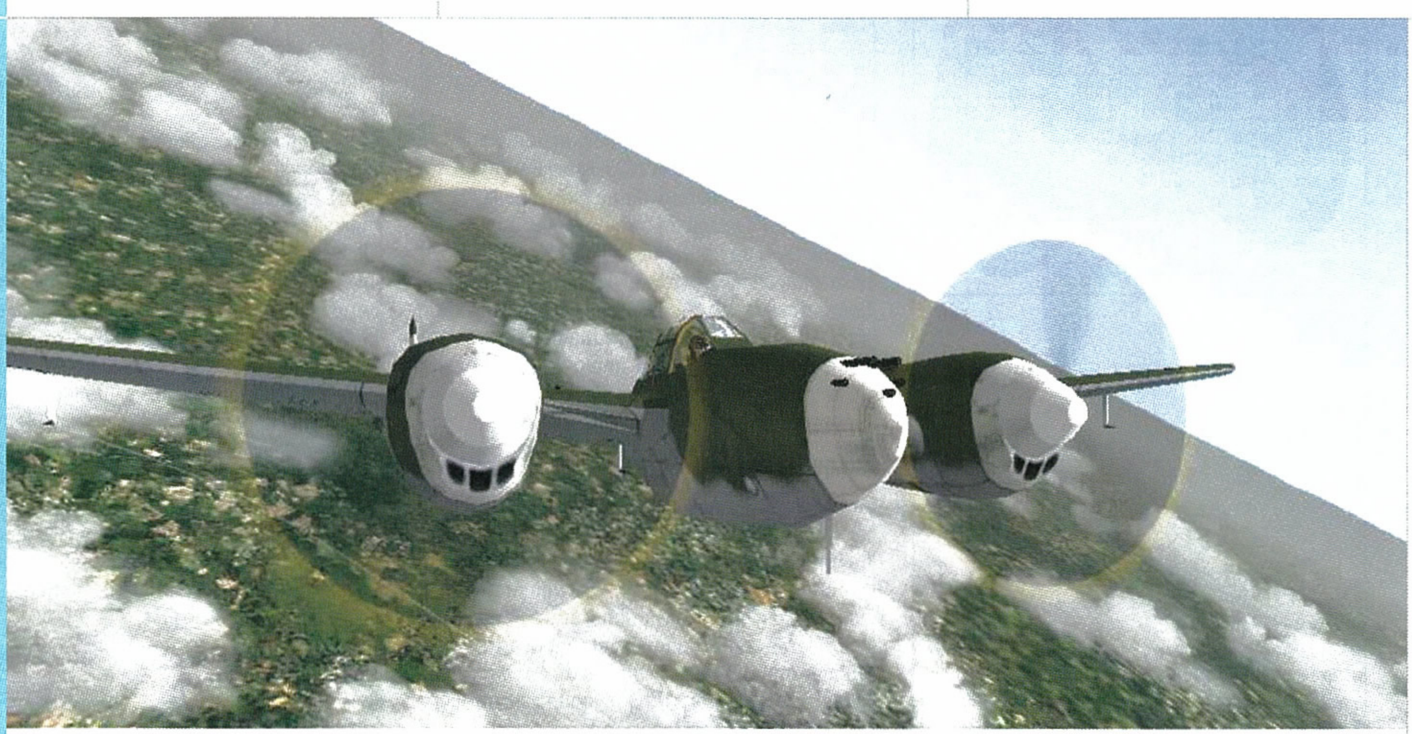
FABRICANT : THRUSTMASTER
SITE WEB : WWW.THRUSTMASTER.FR
PRIX : ENVIRON 40 EUROS TTC

Microsoft Wireless Optical Mouse Blue

Le géant du soft continue sa gamme de périphérique tendance « bleue ». Tant mieux, j'adore le bleu. C'est calme et zen le bleu. Cette nouvelle souris sans fil est basée sur le modèle classique présenté dans le numéro 140. On inverse les couleurs, on garde une molette bien large et agréable et hop, on passe le tout sans fil. Pas de miracle, la techno radio est toujours assez limitée pour les joueurs mais la prise en main est super-agréable. La configuration du tout est ultra-simple mais c'est toujours autant une torture de se passer des boutons retour et avance que l'on trouve sur les produits de la gamme au-dessus. Se balader sur le Net sans ces deux accessoires (ou au moins le bouton retour) est vraiment pénible quand on est accroc. Évidemment, ce qu'on perd en fonction, on le retrouve dans le prix.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : ENVIRON 65 EUROS TTC





GENRE
Simulation de vol

ÉDITEUR
Microsoft États-Unis

DÉVELOPPEUR
Microsoft États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
BATTLE FOR EUROPE

Les cockpits sont reproduits en détail, et tous les instruments et commandes fonctionnent.



L'année 2002 est celle de Combat Flight Sim. Sortant toujours en alternance ses deux titres de simulation de vol, Microsoft nous offre cette fois le volet le plus complet de la série, tout du moins celui qui possède le plus de spécifications. Mais examinons la chose en détail.

Historique

Ah quelle bonne semaine. Après m'être acheté une paire d'étagères à vil prix pour ranger tous mes CD (le fameux modèle « Gonodfr » en vente chez Kikela), voilà que je reçois la bêta jouable de CFS3. Avec ça, et la déduction supplémentaire de 5 % sur mes impôts, me voilà paré pour recommencer une nouvelle année peinard, avec des CD super bien rangés et plus de fric pour m'acheter d'autres étagères. Et hop, j'en profite pour me tourner et pour ressortir quelques jeux qui ont bien marqué le genre : IL 2 Sturmovik, WWII Fighters, Red Baron 2 et



Le poste de mitrailleur avant à l'intérieur d'un B-25. Tous les autres sont également accessibles.

l'extraordinaire Fighter Squadron Screamin Deamons over Europe qui reçu, en 1996, le grand prix du titre le plus long pour un jeu vidéo. Mais si je cause de toutes ces simus, c'est parce que le pari audacieux de CFS3 semble être de réunir les caractéristiques les plus marquantes de tous ces titres.

On commence simple

En ce qui concerne la difficulté du jeu, Microsoft, comme à son habitude, n'a pas poussé le réalisme excessivement loin. Ici, pas de check-lists contraignantes à apprendre par cœur pour démarrer un bombardier, pas de procédures lourdingues pour décoller, bref, rien que de la simulation grand public comme ils savent si bien la faire. Autant vous le dire tout de suite, les amateurs de Falcon 4 en seront pour leurs frais question complexité du cockpit.
Du côté du hangar en revanche, il y a de quoi faire, avec, à peu de choses près, une vingtaine de chasseurs, de chasseurs-bombardiers et de bombardiers moyens. Les appareils sont divisés entre les trois nationalités évoluant dans les airs à ce moment-là.
Si quelques-uns de ces avions incontournables (P47 Thunderbolt, P38 lightning, P51 Mustang, Spitfire) étaient déjà présents dans les anciennes versions du jeu, ils ont été ici refaits de A à Z tant à l'extérieur que pour ce qui est du panel. En plus de gros calibres comme le B-25, on découvre quelques merveilles comme les jets ricains (Shooting Star) ou allemands (ME-262, le seul à avoir véritablement volé), et des curiosités aérodynamiques comme un Curtiss qu'on dirait tout droit tiré de Crimson Skies.

Cockpit virtuel

Comme on vous l'avait dit le mois dernier, le cockpit 2D disparaît totalement du jeu. Désormais, l'intérieur est modélisé en volumes à l'instar de Sturmovik ou de WWII Fighters. Si cette transformation radicale contribue à charger le processeur, le plaisir de se retrouver avec un environnement enfin cohérent est sans limites. Bon, je ne vous dis pas que de trouver un million de francs par terre ne me ferait pas plus plaisir, mais je sais me contenter de choses raisonnables. Idéalement, on couplera la direction du regard au coolie hat du Joy pour un meilleur confort, car par défaut, la bêta de CFS3 assigne les quatre directions à ce dernier, enlevant de fait tout intérêt à la chose.
Sur le panel, on trouve la plupart des instruments de bord présents dans la réalité, tous fonctionnels. Mieux encore, en zoomant dans le cockpit, même au maximum, on peut voir des graphismes qui ne souffrent d'aucun effet de flou, grâce à des jauges vectorielles. Continuons l'état des lieux, veuillez passer à l'arrière je vous prie, les appareils photos avec flash sont interdits. Une autre grosse nouveauté, inédite dans CFS, est la possibilité d'occuper plusieurs postes dans un avion.



Du nouveau dans CFS : des bombardiers pilotables de taille moyenne.



Attention, ne vous attendez pas à trouver le même luxe de détails que dans B-17 : ici, vous ne verrez personne à bord mis à part vous (même si l'I.A. prendra, en principe, les commandes des postes que l'on n'occupe pas). Peut-être qu'après la sortie du jeu on verra des add-ons implémenter de nouveaux postes à un endroit ou à un autre. Mais pour le moment, seules les places du pilote et de l'officier de bombardement, et des différentes mitrailleuses et tourelles, sont représentées.

Plus qu'un simple ravalement de façade

Représenter enfin un terrain réaliste était l'objectif principal de ce nouvel opus. On se souvient avec effroi des textures délavées du premier CFS1 qui dépareillaient avec le moteur flambant neuf de son alter ego civil. Combat 2 avait joué la carte de la tranquillité en utilisant les particularités géographiques du Pacifique, pour afficher des kilomètres de flotte et soulager le moteur. Mais ici, en Europe, on pouvait difficilement refaire la même chose. Cette refonte était d'autant plus obligatoire que la plupart des nouveaux avions sont prévus pour des missions d'attaques et que les cibles, tout autant que le terrain, se devaient d'être d'un bon niveau visuel. Les développeurs de Combat Flight Sim' ont donc plagié FS2002

Multijoueur inconnu

Pour ce qui est du jeu réseau, on ne peut pas affirmer grand-chose pour la bonne raison qu'on ne l'a pas essayé : la version reçue pour écrire ces pages n'était pas compatible avec les rares serveurs bêta en ligne. En revanche, on sait d'ores et déjà qu'il sera possible d'effectuer des missions en coopératif (plusieurs joueurs occupant les différents postes d'un bombardier, par exemple).



en introduisant « l'autogen » qui se charge de remplir le monde de détails comme des maisons, des arbres et autres fioritures. Dans la bêta testée (sur une Geforce4 et un P4 1 GHz), le jeu avait du mal à afficher rapidement les textures des terrains dans leur niveau de détail maximum. Il est donc assez difficile de se faire une idée précise de leur qualité. De plus, les objets générés n'étaient pas encore bien placés. Ainsi, les villes sont envahies par des arbres, faisant ressembler Calais à la capitale mondiale du sapin. Il n'en reste pas moins que le nouveau volet de la série offre l'univers le plus détaillé qu'on puisse trouver dans un jeu de combat aérien. En outre, en vol à basse altitude, l'effet de vitesse est saisissant et le relief du terrain, concocté à partir de données satellites, fait défiler des paysages très crédibles. Mais la plus grande fierté des programmeurs est très certainement la représentation des nuées. Contrairement à tous les autres titres où les nuages sont en fait de simples textures 2D plus ou moins bien conçues, CFS3 offre enfin des cumulus en volume : à haute et moyenne altitudes, leur rendu est excellent. On aurait pu croire que leur présence dégraderait la fluidité du jeu, mais heureusement les faits prouvent le contraire : les enlever en totalité ou régler leur finesse au maximum fait juste varier l'ensemble de quelques FPS. Pour le reste, de la pluie aux explosions, le jeu se débrouille remarquablement bien.

La campagne

Pour démarrer une campagne, il faut d'abord créer un pilote. De son âge dépendra directement son expérience et, une fois choisi, on pourra répartir un capital de points dans trois caractéristiques : la distance de vue, qui est très utile pour distinguer un ennemi d'un ami (en sachant qu'à bas niveau, le joueur a du mal à repérer des cibles au-delà de quelques miles), la résistance aux G, indispensable au pilote de chasse, et pour l'amateur de bombardements, on préférera investir tous les bonus dans les points de vie. Le pilote pourra ensuite augmenter l'ensemble de ces compétences tout en gardant à l'esprit qu'elles ne sont que des petits plus, présents uniquement pour distinguer un perso d'un autre, et que rien ne remplacera son expertise au manche.

CFS3 joue la carte de la campagne dynamique d'une façon assez originale. Plutôt que d'attaquer des objectifs au pif et de voir le résultat qui en découle (façon F22-Total Air War), le jeu nous permet d'influencer l'avancée de la ligne de front qui, en début de conflit, est placée en plein milieu de la Manche. Après avoir choisi une base (située le plus près possible de l'action, de préférence), le joueur peut cliquer sur l'une des cases qui composent

Cosmic Warp

On peut zapper les vols les plus longs et sauter d'étape en étape par des bonds de géant, uniquement susceptibles d'être interrompus par des attaques d'avions ennemis. Si les joueurs les plus impatients se féliciteront de la présence de cette option, on ne peut que regretter l'absence de récompense pour le joueur qui se tape les deux heures aller-retour Birmingham-Berlin sans bâiller. Bon, oui, faut vraiment n'avoir que ça à foutre, mais j'en connais, hein. Pendant les vols les plus longs, à bord des bombardiers où l'on peut laisser les tâches de pilotage à l'I.A., on pourra passer le temps en consultant les manuels de vols accessibles à tout moment et qui sont bourrés d'astuces sur les avions présents dans le jeu. Espérons toutefois qu'on n'en profitera pas pour nous faire le coup des modes d'emplois virtuels, pour éviter d'avoir à les imprimer.





L'écran de briefing.





Pour les branleurs, le combat en vue externe devrait être possible.





Une spécialité maison : le bombardement à haute altitude très imprécis.

Un monde qui bouge avec nous

L'une des choses vraiment agréables est le dynamisme du monde. Contrairement à de nombreux titres où voler ne réserve aucune surprise, ici, on est tout le temps sollicité par nos ennemis : on croise des escadrilles évoluant à l'horizon (qui ne nous attaquent pas si elles ne nous repèrent pas), et si on survole une Flak, celle-ci ne dédaignera pas nous envoyer quelques dizaines de projectiles dans les ailes. Quant aux évolutions dans les parages d'un aérodrome ennemi, elles sont à réserver aux plus blasés d'entre nous. Grâce à tout cela, le placement des Waypoints d'une mission devient soudainement important, tout comme le fait d'être sur ses gardes en traversant certaines zones.



cette frontière, afin d'obtenir la liste des missions à remplir pour faire reculer celle-ci. Bien entendu, beaucoup de ces objectifs sont reliés entre eux : certains sont réservés à la chasse, d'autres aux escadrilles de bombardiers. Du coup, on regrette un peu que Microsoft n'ait pas décidé d'offrir un mode Carrière à la Aces of the Pacific, qui aurait encore accru l'intérêt de la chose. Les missions de la campagne sont d'une grande diversité, et selon le camp choisi, on pourra mener des attaques sur des objectifs aussi divers qu'une poignée de véhicules perdus dans les bois, ou des destroyers mouillant dans la mer. Souvent d'ailleurs, on ne vole pas seul mais accompagné d'une escorte. Les hostilités s'ouvrent en 1943, histoire de bien profiter de la présence des Américains et de leur matos sur le terrain. Et pour offrir une raison logique à la présence de jets dans le jeu, la guerre pourra se prolonger au-delà de sa fin normale. Enfin, précisons que le joueur pourra rejoindre de nouveaux escadrons, lire les news et voir le nouveau matériel mis en dotation au fur et à mesure que le temps avancera.

Vingt appareils à piloter

Du côté des avions, on a affaire à de superbes modèles grâce à l'introduction de la technologie G-Max qui est tellement répandue que ça en devient flippant. Adieu donc les vilaines facettes et les faux plis qui venaient enlaidir les modèles 3D de CFS. Bien entendu, des appareils comme le Mustang constituent de fabuleux prétextes pour réaliser des carlingues métalliques brillantes comme des scooters chromés made in 9-3. Seulement, après un assaut, l'avion ressemble plus à une épave volante avec des trous et des bosses qui viennent nous saloper notre look.
Car l'un des gros plus de cette nouvelle version est une meilleure modélisation des dégâts. Les appareils sont donc subdivisés en une multitude de pièces qui peuvent être endommagées et entraîner à leur tour d'autres pannes et avaries. Dans les faits, on n'a que très peu de moyens de réagir quand on se fait toucher, mais c'est particulièrement intéressant en ce qui concerne les tirs sur nos ennemis. On peut donc allègrement découper des ailes, faire exploser les réservoirs de fuel, tuer le pilote et adopter des tactiques un peu différentes en fonction des cibles.

Pour conclure, Combat Flight Simulator épisode 3 s'annonce bien. Bien, mais sans grosses surprises puisqu'on n'y trouve rien de réellement révolutionnaire du point de vue technique (comme ce qu'on peut voir à chaque nouvelle édition de Flight Sim'). En fait, on a l'impression de retrouver un vieux copain dont on attend la venue, mais dont on connaît déjà le répertoire de blagues belges par cœur. C'est à l'usage par contre, grâce à la communauté, qu'il risque de s'épanouir de façon exceptionnelle. La simplicité de développement, grâce aux outils G-max (déjà dispos), permet en effet de fabriquer des appareils magnifiques, sans se soucier du nombre de facettes à donner à un fuselage pour qu'il ait l'air vraiment lisse. Cool.

Bob Arctor



Les nuages font parfaitement illusion.

ENCLAVE

GENRE
Nettoyage médiéval

ÉDITEUR
Swing

DÉVELOPPEUR
Starbreeze Studios

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

Ça y est, les transfuges de la XBox arrivent vers nos PC, et Enclave est l'un de ces pionniers qui expérimentent, façon « brut de décoffrage », ces premières adaptations.
Enclave est le nom d'un monde médiéval fantastique. Ce dernier est divisé en deux. Au centre, on trouve le monde de la Lumière, riche et prospère. Ce noyau est entouré par une large brèche qui délimite le monde des ténèbres, véritable vivier à gros salopards bien velus. Or il se trouve que plus le temps passe, plus la brèche tend à se refermer. Il va sans dire que si elle disparaît, le monde de la Lumière risque de passer un sale quart d'heure. Ce qui s'annonce intéressant, c'est que le joueur aura la possibilité de choisir entre l'un des deux camps. Ainsi il pourra soit défendre le monde de la Lumière, soit massacrer à tour de bras tout ce qui habite cet îlot civilisé et tranquille. En gros, on aura le loisir de découvrir une seule histoire sous deux angles de vue.
Le principal intérêt est de distribuer des coups d'épée, de hache, et de tout autre instrument létal. Du coup, on ne peut pas vraiment dire qu'Enclave offre une quelconque profondeur tactique. À ce stade, on peut même affirmer que le jeu est l'un des beat'em all les plus basiques qui soient. Sa linéarité est totale et son objectif avoué est de nous faire jubiler au fur et à mesure que l'on fait le vide autour de nous. Certes, certains bonus nous permettront d'accéder à des niveaux cachés et nous donneront même le loisir de jouer des personnages inédits. Il ne faut donc pas s'attendre à un jeu très ambitieux en matière de gameplay, mais comme disait Oscar Wilde, l'ambition, c'est le dernier refuge des ratés. Maintenant, reste à savoir si on ne risque pas de s'emmerder ferme sur la longueur. Point positif, Enclave semble assez beau. La seule chose qui nous a fait tiquer, c'est qu'il a fallu squatter une bécane de combat pour faire tourner la bêta. Ça fait un peu peur si on part du principe que tout transfuge de la XBox a besoin au minimum d'un 2 GHz muni d'une GeForce4 pour tourner convenablement. Mais bon, on attendra gentiment la sortie de la version définitive pour se prononcer là-dessus.

Pete Boule



Les qualités graphiques de la Xbox s'adaptent bien au PC.







Le gameplay est aussi linéaire que simple : le joueur marche dans les niveaux et tue tout ce qui bouge. Reste à savoir si le jeu aura au moins un script intéressant.



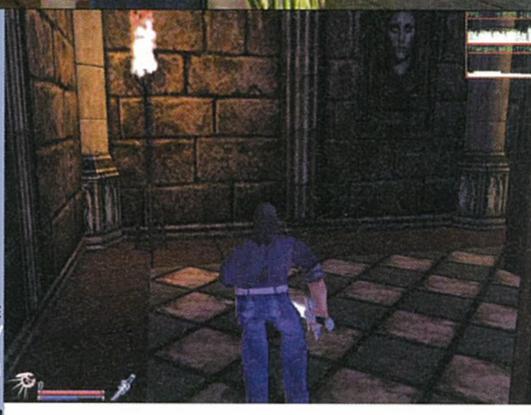


On retrouve un gameplay très consoleux. Pour meilleure preuve, les points de vie qui sautent s'affichent à l'écran. On n'a pas souvent l'occasion de voir ça sur PC.


POUR SURVIVRE DANS L'ARÈNE, IL NE SUFFIT PAS DE VAINCRE SES ENNEMIS.
IL FAUT AUSSI SAVOIR GAGNER LES FAVEURS DU PUBLIC.
THE GLADIATORS
LES JEUX DE L'ARENE INTERGALACTIQUE
"Un gameplay ravageur (...)
THE GLADIATORS ENTERRE WARCRAFT 3"
Gen 4 PC
"Une des bonnes surprises de l'E3"
Joystick
"Autant vous dire que ca déménage [...]
Gladiators est bien parti pour faire date"
PC Jeux
"Un RTS audacieux"
PC Fun
Les habitants de l'Empire sont las des querelles intestines pour la succession au trône. Les prétendants au titre décident d'utiliser les jeux du cirque pour se départager et choisissent chacun un champion pour défendre leurs couleurs. Callahan et ses commandos, Fargass et ses cohortes et le Général Maximix et ses cyborgs vont alors devoir s'affronter dans un tournoi à mort pour leur survie.
3 CAMPAGNES, 20 MISSIONS, jusqu'à 500 UNITÉS DIRIGÉES.
MODE MULTIJOUEURS jusqu'à 16 joueurs en LAN et Internet.
LE RTS Action en 3D français qui fait sensation dans toute la presse.
The Gladiators © 2002 Eugen System / The Arxel Guild. Tous droits réservés.
PC CD ROM
Partenaires officiels
ZONE JEUX
MSI Multimedia
HIT MUSIC only!*
EUGEN SYSTEMS
arxel tribe
Distribué par
wanadoo
http://thegladiators.arxeltribe.com
SORTIE OCTOBRE 2002
AMD Processors

Michel, qui évoque à la fois Francis Lalanne et Stallone.





GENRE
Aventure/action

ÉDITEUR
Jowood Allemagne

DÉVELOPPEUR
Metropolis Software Pologne

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002

Tiens, un jeu nommé Archangel. Ça tombe bien, le héros se nomme Michel, comme… l'archange du même nom, mais je ne pense pas qu'il y ait un rapport.
Archangel, c'est aussi le patron du pilote de Supercopter, vous savez, le feuilleton qui passait sur la 5 il y a des années. Mais si, la 5, la chaîne qui a disparu et qui diffusait des tas de séries de merde, comme Supercopter justement. Supercopter… ben les gars, Supercopter, le truc qui passait sur la 5… O.K., j'arrête. Archangel, c'est aussi le nom d'une série. Mais si, Archangel, sur la 6… oh les nuls. (ndlr : c'est Dark Angel pauvre keum). En tout cas, ça n'a strictement rien à voir avec ce qui nous intéresse. Dans Archangel, jeu polonais d'aventure 3D à la sauce Blood Omen 2, on incarne un gars qui après être passé sous un camion, se réveille divinifié dans une cathédrale remplie de moines bien mystérieux. Peut-être ces derniers sont-ils en réalité des ouvriers du chantier de Gdansk, déguisés pour faire une bonne blague à Michel. Mais d'un autre côté, peut-être est-il réellement un ange dont la mission, donnée par Dieu, est de ramasser des pots de terre cuite en sautillant de plate-forme en plate-forme comme c'est le



Michel et sa cruche magique (en terre cuite).

ARCHANGEL

cas dans la partie training. D'ailleurs, c'est zarbi, car il n'a pas d'ailes, au moins au début du jeu, mais il a une grosse épée. Je pense que Michel souffre de schizophrénie et qu'au milieu du jeu on risque de se réveiller dans une chambre d'hôpital, ou en tôle.
Archangel est en tout cas annoncé comme un titre où l'interaction avec les autres personnages est primordiale, traduisez par « on peut causer avec tous les gus du bled. » Il nous emmènera dans trois époques différentes et plusieurs dimensions pour combattre les créatures du mal (peut-être ces mystérieux pots en terre cuite).

Bob Arctor



Un protagoniste avec lequel on peut communiquer.



Ronaldo Walesa, le moine mystérieux.



Un ange. En fait une ange : elle a un sexe. Tant mieux, comme ça elle pourra se trouver un vrai boulot.

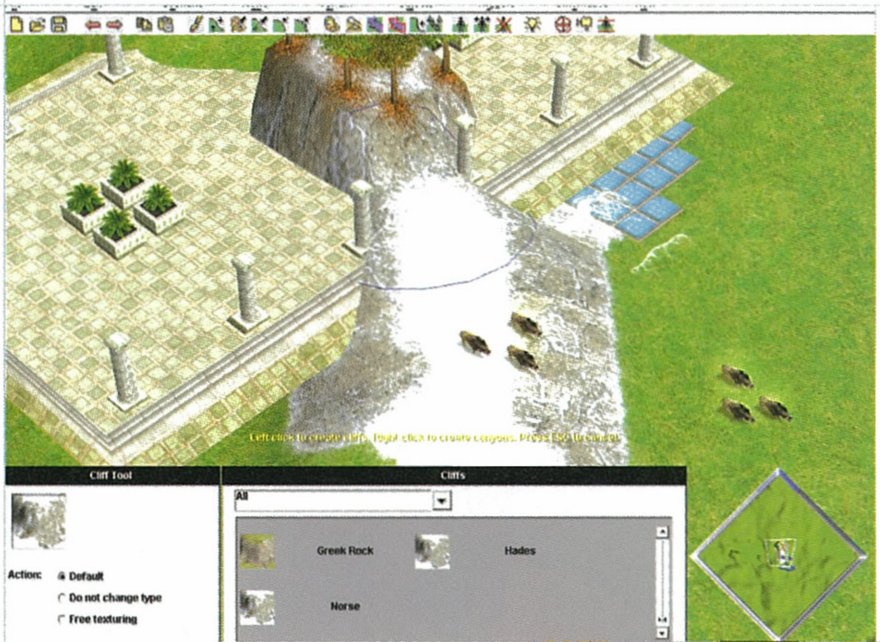


LES SIMPSON™
LA SAISON 4 ENFIN EN VIDÉO !
THE SIMPSONS
YEAR FOUR/PART ONE
THE SIMPSONS
YEAR FOUR/PART TWO
ATTENTION SPRINGFIELD, REVOILÀ LES SIMPSON !
MATT GROENING
DÈS LE 6 NOVEMBRE 2002

C a va être chaud bouillant. La question à laquelle nous devrons bientôt répondre est épineuse : Age of Mythology est-il meilleur que Warcraft 3 ? Des éléments se précisent à mesure que les bêtas se succèdent. Il devient probable que, comme c'était déjà le cas entre Age of Empire 2 et Starcraft, ces jeux s'adresseront à deux sensibilités ludiques légèrement différentes. Rares seront les cramés complets à la fois d'AOM et de WC3. Deux camps vont se former.

Encore une révolution invisible

En jouant à Warcraft 3, beaucoup de joueurs ont été surpris... d'avoir été si peu surpris. Les révolutions du gameplay étaient pourtant présentes et profondes. L'effet est parfaitement identique aux premières minutes d'immersion dans Age of Mythology. On envoie ses paysans cultiver, chasser, cueillir, miner et couper du bois. Un icone dans votre Town Hall vous prévient dès que vous êtes prêt à évoluer d'un cran de civilisation... mais... mais c'est Age of Empires ? Serait-ce le même jeu ? On en oublierait presque le passage à la 3D tellement il a été négocié avec naturel. Pourtant la beauté du jeu est dévastatrice. Là où Blizzard a confirmé la direction esthétique prise dans Starcraft, abusant d'une palette bariolée, acidulée et assez



L'éditeur de campagnes, un bijou qui permettra de faire absolument tout soi-même, jusqu'aux mimiques et mouvements des personnages dans les cinématiques.



GENRE Stratégie temps réel

ÉDITEUR Microsoft

DÉVELOPPEUR Ensemble Studios

SORTIE PRÉVUE Novembre 2002

AGE OF MYTHOLOGY

agressive, les graphistes d'Ensemble Studios ont continué à opter pour toujours plus de naturel. Les unités et les décors sont réalistes. Les échelles entre décors, bâtiments et personnages sont plus respectées que dans Warcraft 3, ce qui rend tout de suite les unités géantes et les pouvoirs à aire d'effet plus impressionnants. Revers de la médaille, on y perd un peu en lisibilité : reconnaître unités et bâtiments au premier coup d'œil demande beaucoup plus d'habitude que dans Warcraft 3. Là où WC3 se contente de deux ressources, l'or et le bois, AOM en ajoute deux : la nourriture et la faveur divine. L'aspect « gestion de ressources » est donc toujours légèrement plus lourd du côté d'Age, mais la véritable fracture ne se joue pas là...



Pour gagner la faveur de ses dieux, une seule solution pour le joueur nordique : attaquer.



Super héros contre pouvoirs divins

Qu'ajouter au gameplay RTS devenu aujourd'hui d'une assommante convention ? À cette question Blizzard a répondu : « des héros doués de pouvoirs divins ». À première vue, la réponse d'Ensemble Studios en diffère à peine, c'en est presque risible : « des héros ET des



Comme dans Warcraft 3, il sera possible d'enregistrer ses parties pour les analyser après coup, et échanger des tactiques.



Les Égyptiens n'ont pas de héros, mais un unique Pharaon. Il peut être utilisé soit pour favoriser la production d'un bâtiment, soit au combat en tant que puissant catalyseur de moral.

pouvoirs divins ». Pourtant la différence est de taille ; dans Warcraft 3, les héros doivent être pris en charge, trimballés à travers la carte pour gagner objets magiques et points d'expérience en attaquant des monstres. À mesure qu'ils montent en niveau, ces héros deviennent tout puissants et acquièrent des pouvoirs quasi nucléaires. Ensemble Studios a préféré séparer ces deux aspects du jeu : les héros sont des super unités uniques qui peuvent être réincarnées, mais les pouvoirs divins sont, eux, aux mains des joueurs, comme autant de cartes joker jouables n'importe où et à tout instant. À chaque avancée de sa civilisation, il en acquiert un nouveau. Ces pouvoirs sont aussi puissants que ceux des héros de WC3 ; en revanche, ils ne peuvent être utilisés qu'une seule et unique fois. De la même manière que les pouvoirs des héros, nombreux sont les pouvoirs des unités de Warcraft qui doivent eux aussi être lancés manuellement. C'est ce qu'on appelle le « micro-management ». L'effet se traduit, dans une partie à haut niveau, par un nombre hallucinant de clics à la minute... ça en devient presque un sport. Dans Age, au contraire, ces micro-managements ont été évités et ne concernent principalement que la gestion des ressources et productions ; puis, en combat, à choisir qui attaque qui. L'effet sur le gameplay multijoueur est indéniable, AOM est un jeu plus réfléchi, faisant moins appel aux réflexes que Warcraft 3. En revanche, l'incroyable quantité de stress que génère une partie de WC3 semble loin d'être atteinte dans AOM. Même si la durée moyenne d'une partie d'Age n'est que légèrement supérieure à celle d'une partie de Warcraft 3, le rythme en est beaucoup plus doux, parfois même apaisant. Le nombre de clics à la minute dans une partie d'AOM doit être trois fois moins important que dans WC3. Ceux qui estiment WC3 épuisant à haut niveau y trouveront certainement leur compte. Les inconditionnels de WC3, eux, risquent de se sentir frustrés de stress, peut-être même de trouver ça mou. C'est probablement ici que la fracture entre ces deux jeux, déjà présente dans les volets précédents, sera encore une fois la plus visible.

Des jumeaux, comme Schwarzy et De Vito

Pourtant, en avançant dans la campagne solo, les deux jeux sont incroyablement proches. La puissance du moteur graphique d'Age of Mythology fait des merveilles, et sa légère supériorité sur celui de Warcraft 3 s'accentue à la vision des cinématiques non pré-calculées ; celles qui justement sont créées avec les ressources du jeu. Le niveau de détail est plus important, les personnages sont beaucoup plus dynamiques et vivants. Mais les recettes ludiques et scénaristiques sont exactement les mêmes, et concoctées à partir d'ingrédients à peine différents. Résultat, c'est ici le même plat que l'on nous sert : aussi appétissant que consistant, mais indéniablement sans grande finesse. Il s'agit avant tout d'apprendre à jouer, de nous préparer au véritable défi, celui qui nous opposera à un adversaire humain. Et c'est là que se pose l'énorme point d'interrogation de cette bêta-version. Essayez de l'imaginer faisant la taille de la tour Eiffel : le gameplay multijoueur d'AOM sera-t-il à la hauteur de la merveilleuse horlogerie qu'est celui de WC3 ? Mais maintenant, les nuits blanches qui nous séparent de la réponse ne sont plus très nombreuses.

monsieur **pomme de terre**

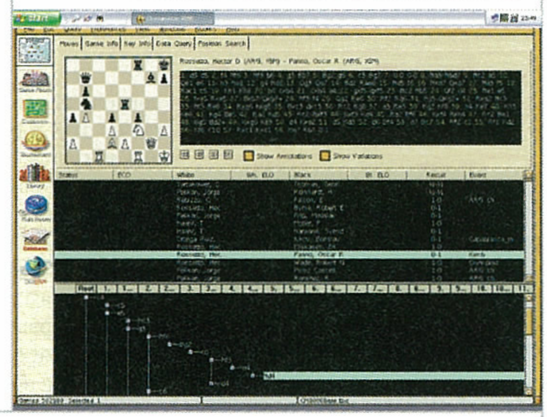






« Et là tu vois, le mec, il se dit que ça va pas trop. Alors boum, Ra1 Ra4, Rfe1 Rxf4, et là tout de suite après Bxe6 Ra8 ! Non mais tu vois le gros guedin ! J'y croyais pas. Donc évidemment après Re3 Rfa4, Rf3 R8a7 et comme tout le monde s'y attendait Bxf7+, l'autre peut juste faire Rxf7. Et attends, tu sais comment ça s'est fini dix coups plus tard ? Rf4 Re1, Kg2 Rc1 et là il se fait fracasser avec Kf3 Re1, je te jure, il était dégoûté de sa grosse mère. » Ah, les échecs, quel sport passionnant. Il se trouve que je fus une gloire de mon quartier dans ce domaine, je me rappelle même avec émotion avoir battu mon prof par un beau dimanche ensoleillé dans une petite salle de la bibliothèque municipale d'Éragny sur Oise, sûrement un de mes plus beaux souvenirs de jeunesse (avec la pelle que j'ai roulée à cette chaudasse de Julie Ramouni, je vous raconterai un jour). Ça fait vraiment un bail que nous n'avons pas parlé de cette noble discipline dans les pages de Joystick, le dernier Chessmaster (c'était la version 7000) remonte à 1999. Quoi de neuf pour cette nouvelle édition ? La liste est assez longue.

La base de données comprendra 800 des plus célèbres parties d'échecs jamais disputées, comme celle qui m'opposa à mon petit frère de 7 ans et qui se termina en 14 secondes par un coup du berger bien mené.





GENRE
Jeu d'échecs

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

CHESSMASTER 9000



Échec et bump-mapping

Tout d'abord, les développeurs de Chessmaster nous promettent le plus beau jeu d'échecs du monde. Effectivement, ça a l'air très mignon avec des tonnes de styles de pièces et d'échiquiers différents pour amuser le gogo. Tenez, on pourra même jouer avec du bump-mapping et des réflexions en temps réel, si ça c'est pas la classe... Mais les joueurs un peu plus sérieux, ceux qui souhaitent avant tout acheter un bon outil afin d'améliorer leur jeu ne seront sûrement pas oubliés. Au programme : une énorme base de données permettant de rejouer les plus grandes parties de ces trois derniers siècles, un moteur d'analyse qui donne des conseils en temps réel sur le meilleur coup à jouer, un certain Josh Waitzkin, Maître International, qui dispensera ses conseils en matière de psychologie du jeu, un mode permettant d'étudier les différentes ouvertures et une flopée d'autres fonctionnalités de ce genre pour joueurs confirmés. Les enfants et les débutants pourront aussi profiter de cours d'échecs très progressifs, avec un tuteur qui explique pas à pas les possibilités de chaque pièce et donne des rudiments de stratégie avant de lâcher le joueur dans un vrai match contre l'ordinateur. Le moteur du jeu, « The King », évolue depuis maintenant une douzaine d'années et se situe parmi les meilleurs programmes d'échecs du monde,



Rappelons que les échecs sont un jeu de stratégie dans lequel les rushs de Huntress ne sont pas possibles. Non, il n'y a pas non plus de mines d'or et de chamans, n'insistez pas.

ce qui garantira à chaque joueur (à part peut-être si vous vous appelez Gary Kasparov ou Vladimir Kramnik) de trouver un adversaire à son niveau. Enfin, sachez qu'il sera possible de jouer en ligne grâce au Chessmaster Live qui mettra en contact les joueurs du monde entier et calculera leur niveau respectif. Le jeu est déjà sorti dans les pays anglo-saxons, on espère donc pouvoir faire le premier d3 d5 sur la version française du titre dès le mois prochain.

ackboo





Les villes ont un look très réussi. Les graphistes ont dessiné près de 400 bâtiments différents.

ANNO 1503

GENRE
Stratégie/gestion/développement

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Sunflowers GmbH Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Février 2003

Les Allemands, cette étrange peuplade méconnue qui habite de l'autre côté du Rhin, ont des goûts particuliers. Leur trip à eux, ce sont les jeux de gestion et de développement. Un exemple ? The Settlers a été un carton monumental chez eux. Oui, ça fait drôle. Dans le même style, Anno 1602 a lui aussi très bien marché, Sunflowers en prépare une suite depuis maintenant deux ans. Nous vous en avions déjà parlé il y a bien longtemps, à l'occasion d'un Salon (l'ECTS 2001 il me semble), et cette fois-ci nous avons eu droit à une présentation plus détaillée de la chose avec le producteur du jeu. Il annonce ça comme un mélange entre Sim City et Command & Conquer, mais je dirai que ça ressemble plutôt à un Settlers avec une vraie partie stratégie temps réel, où l'on pourra contrôler directement les unités de combats. Eh oui, ça va être la grosse nouveauté par rapport à Anno 1602 : il sera cette fois possible de mener de vraies batailles, façon STR. On pourra grouper ses unités avec des raccourcis clavier, leur assigner des formations... Cela dit, les développeurs n'ont pas voulu transformer leur jeu en un clone d'Age of Empire, où l'on construit trente casernes pour cracher des soldats à la chaîne. Le niveau des unités combattantes sera complètement dépendant de celui des colonies, dont le développement restera le cœur du jeu, avec la diplomatie et les échanges commerciaux entre les différentes civilisations (Aztèques, Esquimaux, Vénitiens, Mongols...).



Le seigneur des Anno

Au commencement de chaque partie, on débutera avec un petit bateau dans un coin de la carte et un monde généralement gigantesque (ça se compte en centaines d'écrans) prêt à se faire coloniser. D'abord, il s'agira de construire le minimum vital pour les colons, c'est-à-dire de quoi se nourrir, de quoi se vêtir, et de quoi se saouler la gueule. Une fois que les besoins des premiers habitants seront satisfaits, la colonie passera automatiquement à un nouveau stade de civilisation, qui en comportera cinq au total. Durant les premières heures de jeu, on ne pourra donc construire que des petites cahutes en bois, des fermes entourées de champs de patates, ou des cabanes de pêche. Mais au fur et à mesure, la ville se transformera en une magnifique cité médiévale. Et quand je dis « magnifique », ce n'est pas parce que c'est marqué sur le communiqué de presse : les villes auront vraiment un look très réussi grâce au boulot des graphistes qui ont dessiné à la main près de 400 bâtiments différents. Lorsqu'on aura atteint un haut degré de développement, la colonie sera parsemée de centaines de maisons différentes, de commerces, de cathédrales richement décorées, de forteresses, d'universités, il y aura des rues pavées, des murs d'enceintes sur lesquels on pourra poster des gardes... Le moteur graphique est vaguement 3D (pour la gestion de l'eau notamment), mais le jeu devrait au final avoir un aspect très 2D avec plein de petits détails partout.







ackboo

Quelques heures passées sur la bêta de Soldier of Anarchy, et les symptômes sont facilement reconnaissables : on me parle et je n'entends pas. Je suis excité. J'ai des petits picotements dans la nuque et j'éprouve une euphorie contenue et constante… mmm… soit j'ai une tumeur au cerveau, soit Soldier of Anarchy s'annonce comme un bon jeu. Son principe est familier, son background aussi : en 2004, un virus commença à se propager ; le Syndrome de Dégénérescence Génétique Spontanée. En quelques jours, ça vous transforme un humain en un tas de viande méconnaissable. Évidemment c'est hautement contagieux. Espérance de vie du malade : deux semaines. Taux de survie : 0 %. La télé essaya d'être rassurante, tout en montrant des images atroces. Tokyo, où le virus fut identifié pour la première fois, a été la première ville à être emportée. Après quelques semaines, la mégapole fut mise en quarantaine avec un taux de contamination avoisinant les 95 %. Ensuite ce fut le tour de Berlin. Des émeutes. L'armée qui tirait sur les civils qui ne voulaient pas se laisser enfermer. Et puis très vite le chaos planétaire. Les armées qui se débinaient une à une, en se planquant dans leurs abris. Et c'est ce que vous avez fait vous aussi : cinq Russes, un Allemand et un Américain



Premier véhicule récupéré : un vieux Humvee équipé d'une mitrailleuse lourde. Quatre places. La première unité entrée passe au volant, la seconde à la mitraille.



GENRE
Tactique temps réel

ÉDITEUR
Big Ben

DÉVELOPPEUR
Silver Style Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2002

SOLDIER OF ANARCHY

On croise pas mal de cinglés parmi les survivants de cette apocalypse. Celui-ci raconte que sa femme est revenue d'entre les morts… Remarquez, un autre parlait de fantômes… mmm… moi je vous le dis, ça sent le zombi mutant cette histoire.



Chef ! Je crois qu'ils ont des lance-roquettes…



terrés comme autant de rats dans un abri antinucléaire. C'est un chercheur russe, le professeur Petrow, qui vous a réunis. Il connaissait cet abri abandonné qui datait de la guerre froide. Il vous a persuadés d'abandonner l'idée de sauver vos familles, vos proches : ce minuscule bunker ne pouvait accueillir personne d'autre et les chances de retrouver qui que ce soit sain et sauf dans cet apocalypse étant statistiquement nulles. Alors vous vous êtes enterrés… dix années. Dix ans à attendre et bouffer les trois mêmes types de rations lyophilisées. L'abri contenait un laboratoire qui permit au professeur Petrow de mener des recherches sur le virus. Il cherchait un antidote. Tout ce qu'il trouva, c'est que le Syndrome était un virus artificiel, fabriqué par l'homme. Dix années sont passées. Depuis longtemps les recherches sont abandonnées… et vous avez voté, à l'unanimité : vous sortez.

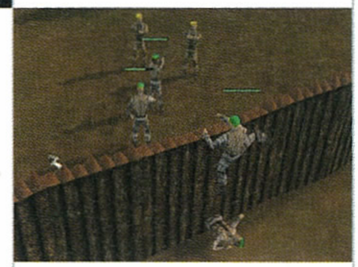
Comme un parfum de Fallout…

Première sortie. Le contrôle de la caméra est déstabilisant, un peu comme aux premières





Votre curseur se transforme en échelle quand vous le passez sur cette barrière : il est possible d'escalader à cet endroit.



parties de Homeworld. Mais ça devient assez vite agréable et pratique quand on rentre dans leur logique. Nous voici dans les ruines d'une base militaire. La nature y a repris ses droits, mais les animaux sont bizarres dans le coin ; ils ont tous pété les plombs et même les herbivores nous attaquent. Je sélectionne toutes mes unités et arrose des daims carnivores au Uzi. Le problème est vite réglé. Dans les ruines, je récupère de l'équipement et même une vieille jeep en état de rouler. Tout ce qui est équipement fonctionne par drag & drop d'une manière très naturelle. Je sélectionne un personnage, choisis des munitions dans son inventaire, les drag & drop sur un autre personnage qui en aura l'utilité : l'unité se déplace vers son collègue et lui file les munitions. Parfait. Premiers contacts avec des autochtones. La région est complètement désorganisée et seuls règnent des gangs. Nous ne sommes pas les seuls à avoir profité de l'arsenal militaire du coin. Les gangs sont surarmés : fusils d'assaut et blindés. Moins bien armés et en infériorité numérique, une seule solution s'offre à nous pour les neutraliser : ruser. Nous voici à ramper dans leur camp. Surveiller leurs rondes. Escalader les remparts. Piquer leurs véhicules, leurs armes (une touche « piller » ordonne à une unité de ramasser tout ce qu'elle trouve). Distribution du butin... des grenades ! J'envoie deux hommes ramper jusqu'à leurs blindés pour les faire sauter. L'explosion sonne l'alarme... mais c'est trop tard pour ces ploucs : leurs fantassins sont ventilés par une de leurs mitrailleuses lourdes que je retourne contre eux. Mission accomplie et retour à la base.

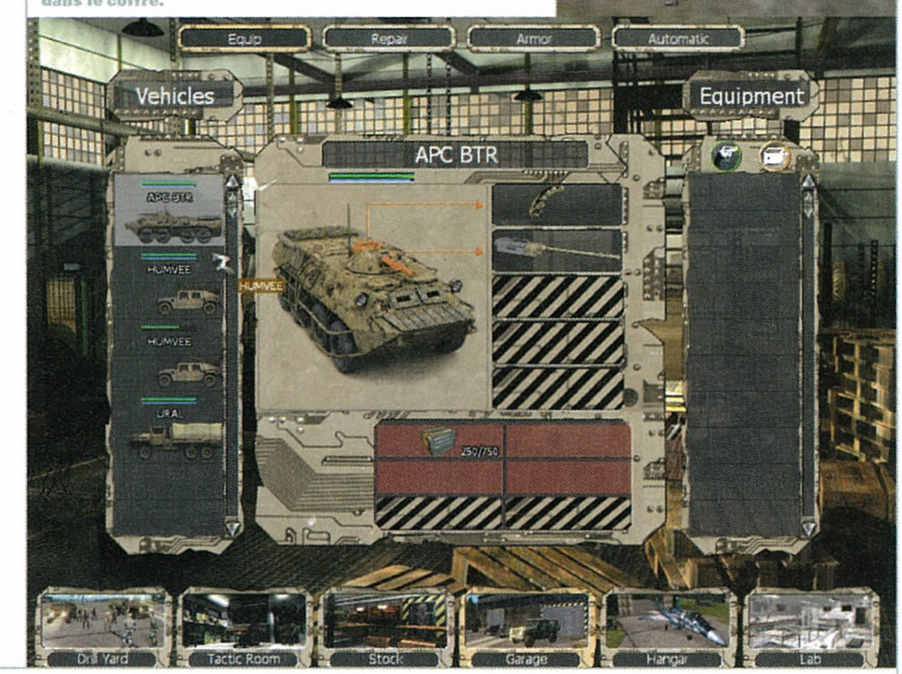
... avec un arrière goût d'UFO

Une nouvelle dimension du jeu se dévoile à la base. Différents écrans y sont proposés : Section Médicale (pour soigner mais aussi doper ses unités à coups de traitements hormonaux), Gestion de l'équipement, Véhicules Terrestres et Véhicules Volants. On peut aussi y faire du troc avec des villageois. Cet écran confirme mes premières sensations : Soldier of Anarchy semble être le digne héritier de jeux comme UFO ou plus récemment Starship Troopers. C'est un jeu tactique en temps réel. On y dirige au maximum une douzaine de personnages. Ceux-ci n'ont pas de caractéristiques propres excepté des spécialisations que l'on peut acheter à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience : spécialisation en armes de poing, armes lourdes, explosifs, fusils à lunette, médecine et athlétisme. L'expérience est visualisée par le grade de chaque personnage. Il est aussi possible de conduire toute une panoplie de véhicules terrestres (jeeps, transports de troupe, camions, chars d'assaut, etc...). Des véhicules aériens semblent être aussi utilisables, mais je n'ai pour l'instant croisé qu'une carcasse d'hélico irrécupérable. Les missions se succèdent, entrecoupées de retours à la base. L'histoire se dévoile petit à petit : les gangs sont en pleine effervescence. Ils font le tour des villages civils de la région pour kidnapper toujours plus de gens. Pourquoi faire ? Et puis pas mal d'histoires de fantômes circulent. On parle de morts qui reviennent. Bon ben moi aussi je reviendrai. Le mois prochain pour le test.

monsieur **pomme de terre**



Réparation et équipement des véhicules. Il est même possible d'y charger du matériel dans le coffre.

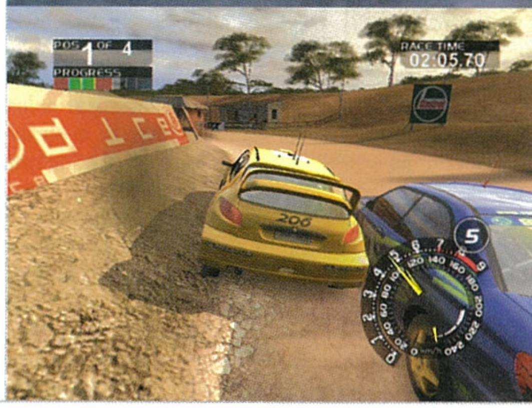




Ce n'est pas que la Xbox fasse un four (m'enfin pas loin quand même), mais rappelons que Microsoft a décidé de garder l'exclu de Halo sur sa console pour encore quelques bons mois – on parle désormais d'une sortie sur PC courant 2003. Faut dire que le shooter de Bungie est le seul jeu capable de faire vendre cette console, qui manque pour l'instant cruellement de gros titres. Alors dans ce cas, pourquoi Microsoft nous fait-il l'aumône d'une version PC de Rallisport Challenge, seul et unique jeu de bagnole potable sur Xbox ? Les mystères du marketing... Quoi qu'il en soit, nous voilà donc avec entre les mains une version bêta déjà bien avancée de ce titre qui, sur nos belles machines, s'annonce au moins aussi sympa que sur console

Sur glace et sur colline

Au menu, nous aurons droit à quatre types de courses différentes. Il y aura le rallye classique WRC qui se déroulera en Afrique ou sur les côtes méditerranéennes ; le rallycross qui chahutera un peu plus les suspensions ; les courses « Hill Climb » qui nous feront découvrir les joies de l'alpinisme en voiture ; enfin, le « Ice Racing », sûrement le plus original du lot, qui se déroulera



Là, c'est une Peugeot 206. Je ne sais pas ce que ça vaut en rallye, mais en tout cas la version diesel est très bien, jamais plus de 5 litres au cent en consommation mixte.

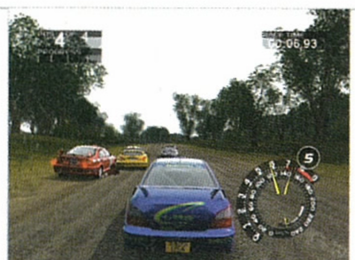
GENRE
Simulation de rallye

ÉDITEUR
Microsoft

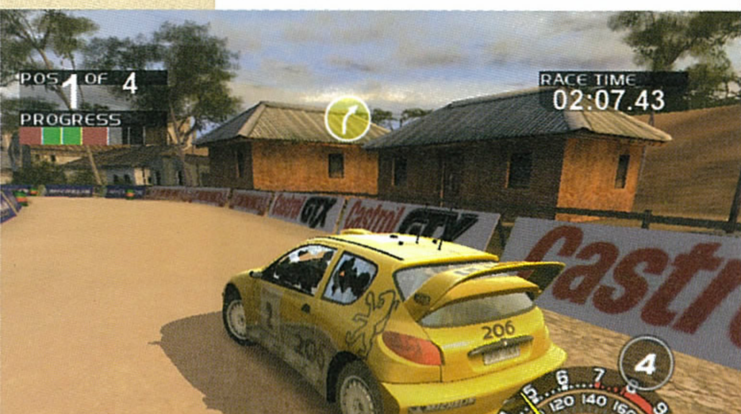
DÉVELOPPEUR
Digital Illusions

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

RALLISPORT CHALLENGE



Les dégâts seront visibles sur les fenêtres, qui auront bizarrement tendance à se briser après sept ou huit tonneaux.



Il y aura quatre caméras disponibles en course (deux extérieures, une vue capot et une vue au niveau de la calandre) et une demi-douzaine d'autres lors des replays.



sur des petits circuits fermés recouverts de glace. Au total, ça fera 48 courses différentes qu'on pourra également parcourir tranquillou en mode Time Attack, pour se familiariser avec les courbes. Question bagnole, ce sera de la licence officielle à gogo, avec les Subaru Impreza, les Peugeot 206 et 307, les Ford Cosworth... Ce ne seront pas moins de 25 bolides avec des grosses jantes et un aileron à l'arrière qui s'offriront ainsi sans retenue au joueur. Et pour le pilotage, allez-vous me demander ? Bah là, ça se résume en un mot : arcade. Arcade au bon sens du terme, c'est-à-dire que le jeu ne sera pas trop simpliste par rapport à une vraie simulation (le modèle physique des bagnoles à l'air tout à fait convenable), mais que l'accent sera mis sur le plaisir de conduite plutôt que sur le respect pointilleux de la réalité. Ainsi, les sorties de piste ne seront pas trop pénalisantes, et le pilotage sera très tolérant, avec des voitures qui partiront bien du train arrière pour prendre facilement les courbes en dérapage contrôlé. Enfin, un petit mot sur la réalisation, qui ne devrait laisser personne indifférent : ça s'annonce au moins aussi beau que le prochain TOCA, avec quelque chose comme 13 000 polygones par bagnole, des dommages apparents et des reflets en temps réel sur la carrosserie.

ackboo

GENRE
Stratégie temps réel historique

ÉDITEUR
Focus Home Entertainment

DÉVELOPPEUR
GSC Gameworld

SORTIE PRÉVUE
Fin Novembre

AMERICAN CONQUEST

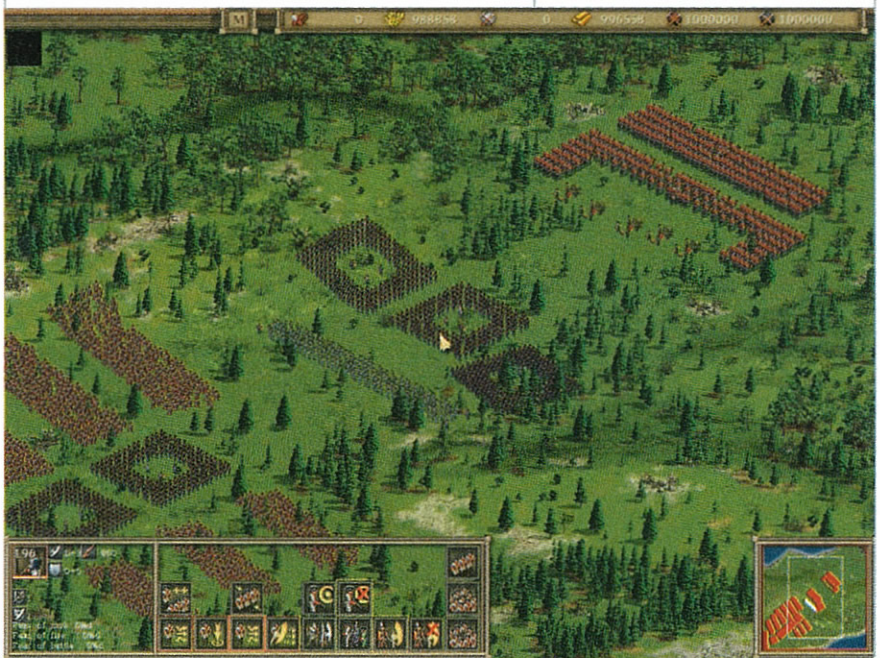
Débutant par la découverte de l'Amérique par Colomb en 1492 pour se terminer vers la fin de la guerre d'indépendance en 1813, American Conquest aborde tous les conflits de cette époque. Que ce soient les prises de becs entre conquistadors et Mayas, les étripages entre Anglais et Français, ou même les terribles guerres indiennes, tout y est pour contenter les amateurs de STR et « d'Alain Decaux raconte... ». Comme quoi, il n'y a pas que des orcs et des guerriers du futur dans les jeux de stratégie temps réel.

Des campagnes historiques

Si American Conquest est basé sur le moteur graphique de Cossacks, on nous promet plein de nouveautés côté jouabilité. Plus de la moitié du gameplay est entièrement original par rapport au titre précédent. C'est d'autant plus important pour le multijoueur. Un crack à Cossack ne sera pas instantanément un kador d'American Conquest. Il lui faudra d'abord maîtriser les nouvelles possibilités, et elles sont nombreuses. Douze nations sont en présence. Les concepts du jeu mêlent exploration et conquête géographiques, développement économique et militaire. Et bien évidemment, le nerf de la guerre d'American Conquest : stratégies et tactiques de combat, quand vient le moment de se mettre sur le pif entre amis ou contre l'ordinateur. Respectant les standards établis en matière de STR, American Conquest offrira bien sûr les modes incontournables du genre : campagnes, scénarii, escarmouche et multijoueur.

Si le multi est particulièrement bien fourni (nous y reviendrons plus loin), les campagnes et scénarii ont eu droit à un soin particulier. Chacun d'eux correspond à des affrontements bien précis et ont été apparemment traités avec le souci du détail. La première campagne, qui tient lieu de tutorial, nous fait revivre le voyage et l'arrivée de Colomb au (futur) pays du hamburger. On enchaîne avec la seconde campagne, ou comment massacrer des dizaines de milliers de Mayas avec quelques chevaux, armures et conquistadors. La troisième campagne traite de la guerre de 7 ans qui a opposé Anglais et Français. Mais si, rappelez-vous. Dans ce scénario, on aura le choix de jouer indifféremment l'un ou l'autre des camps. Les missions seront d'ailleurs différentes suivant que l'on opte pour les rosbifs ou les froggies. Et ça repart de plus belle avec les guerres entre Européens et tribus indiennes. Pour le coup, vous allez pouvoir ressortir « le dernier des Mohicans ». Sioux, Delaware, Iroquois... tous les natifs de l'époque seront de la partie. Ici aussi, GSC Gameworld a essayé de respecter la véracité historique. Telle tribu se servait d'armes à feu, telle autre non. Les Hurons fumaient le calumet, mais uniquement de l'orange bud. En revanche, ils détestaient la panse de bison farcie au castor. Bon, je plaisante, mais vous voyez le topo. Parmi les choses amusantes avec les Indiens, la possibilité de démonter les habitations pour aller s'installer plus loin (un peu comme les Terrans dans Starcraft). Après avoir exterminé les Indiens (l'inverse est aussi possible, si on sait bien exploiter les tactiques proposées), les gentils Européens n'auront plus qu'à finir de se massacrer entre eux lors des campagnes suivantes. Pour terminer en apothéose par la grande guerre d'indépendance. Ce qui est marrant, si l'on peut dire, avec American Conquest, c'est que les guerres de l'époque opposaient rarement plus de 20 000 hommes sur le champ de bataille. Or c'est, à peu de choses près,

Le grand atout d'American Conquest : 16 000 unités en temps réel à l'écran. Rassurez-vous, on peut tout diriger avec les chefs de bataillon.





Le zoom arrière plein pot, bien pratique pour avoir une vue d'ensemble.





le nombre d'unités qu'est capable d'afficher le moteur graphique du jeu. On aura donc la joie de commander de véritables armées de sprites à l'écran. Voilà qui va peut-être même intéresser les fans de wargames pur et dur, même si American Conquest est résolument un STR.

Escarmouches à gogo

En plus des campagnes, nos développeurs ukrainiens ont concocté avec leurs gros doigts boudinés une série de 9 missions solo. Ces missions sont complètement indépendantes des campagnes. On ne nous refile donc pas en douce des scénarii de seconde main. Cela va du développement économique à de gigantesques batailles. Idéal pour ceux qui auraient envie de se lancer dans une petite partie, comme ça, sans devoir passer tous les scénarii d'une campagne. Le mode Escarmouche (skirmish en ricain) est indispensable à un STR qui se respecte. Ça permet de se mesurer à plusieurs I.A. ordinateur, avec quelques humains aussi (si vous en avez sous la main), tout en contrôlant précisément le paramétrage de la partie et du terrain. American Conquest sera doté d'un mode Escarmouche tout ce qu'il y a de plus correct. Douze adversaires, possibilité de se mettre en équipe avec ordi ou humains, paramétrage du terrain (plaine, mer, péninsule, etc.) et du niveau initial de ressources (pour démarrer plus vite sans se soucier de la phase d'approvisionnement), fog of war, canons et tourelles (on peut les virer pour éviter les guerres de position style Verdun qui durent trois plombes), peace time (on a un délai avant de se mettre sur la gueule), conditions de victoire, autosave, et un raton-laveur. Vous voyez, ça s'annonce plutôt complet. Évidemment on pourra aussi jouer sur des terrains qu'on aura créés soi-même avec l'éditeur de cartes fourni. J'en ai profité pour demander à Focus combien de CD seront nécessaires pour jouer en LAN.



L'intéressant mode Diplomatie permet de faire du troc avec les factions neutres.



Des Précolombiens aux Européens, en passant par les Indiens, les architectures sont variées.

Apparemment un seul. Il suffira de se passer le CD au lancement de la partie (pas de test CD en cours de route).
Sinon, les mécanismes sont classiques pour un STR, mais avec les particularités locales. On exploite 6 ressources (bois, pierre, fer, or, charbon, nourriture). Suivant les nations choisies on sera capable de produire ou de faire du troc avec les factions neutres. Selon l'arbre technologique en vigueur au XVI[e] siècle, on pourra upgrader les constructions pour accéder à de nouveaux bâtiments et unités de combat. Chaque peuple aura des spécificités : les Européens cultivent le blé, les Indiens chassent. Pendant que les colons développeront des outils pour l'agriculture, les Indiens effectueront quelques danses magiques pour attirer le gibier, etc.

Du multi bien classé

Le mode multijoueur sur Internet n'est pas encore terminé, car GSC est littéralement en train de se défoncer pour nous apporter un max de bonnes choses. Il y aura des serveurs européens dédiés gérés par les développeurs, Gamespy posant trop de problèmes (rapport à la triche). On choisira ou non de jouer des parties classées. Car GSC va mettre en place un système de classement très complet. On aura des titres (du genre écuyer, baron, roi..) suivant son niveau, et probablement des récompenses sous forme de blasons personnalisés ou de goodies. Tous les mois, les 100 meilleurs joueurs du classement pourront s'affronter pendant une semaine pour départager les meilleurs castagneurs. Grâce au système Visor, il sera possible de regarder des parties précédemment jouées sur les serveurs. Idéal pour apprendre ou pour perfectionner son style. Enfin, cerise sur le gâteau, un mode Conquête de l'Amérique permettra d'enchaîner des scénarii sur une gigantesque carte, un peu à la manière de Risk. Bref de bref, on verra tout ça lors du test. Mais c'est bien parti pour que les fans de STR passent encore de bonnes grosses nuits blanches.

iansolo



SPLINTER CELL

GENRE
Infiltration

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft Canada

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2003

On est un petit peu embêté là, parce qu'Ubi Soft a comme qui dirait oublié de nous fournir une version fonctionnelle du jeu sur PC. On a bien reçu deux beaux CD avec « Splinter Cell Preview » marqué dessus, mais quand on les met dans la machine, y a Windows qui plante, ou alors l'Explorateur qui devient fou, ou le lecteur de CD qui se met à faire un bruit de tondeuse. Enfin bref, le résultat est là : c'est sur la version Xbox piquée à nos collègues de Joypad que nous allons devoir faire ce bêta-test. Donc si les screenshots qui parsèment ces pages vous paraissent un peu louches, avec un grain bizarre et des pixels visibles, c'est normal, ils ont été pris sur une console qui plafonne à une résolution de 640x480. Sur nos machines, ça sera plus beau. Ces précisions faites, attaquons-nous à la bête...

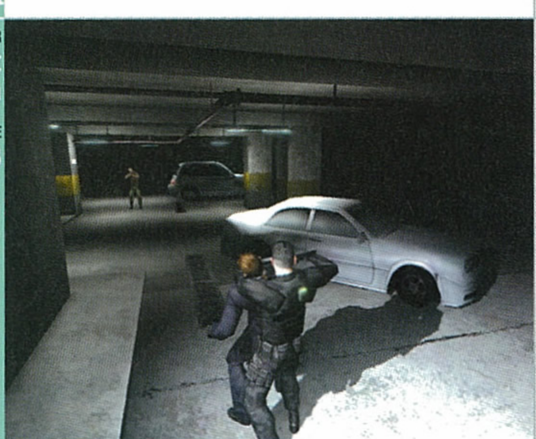




Quand on voudra viser précisément avec certaines armes, la vue passera automatiquement en mode « par-dessus l'épaule ».

Oh les vilains Géorgiens

Petit rappel rapide du scénario : dans un monde sans pitié corrompu par le terrorisme aveugle et la musique techno, nous allons incarner un certain Sam Fisher. C'est l'homme à tout faire de la plus secrète des agences américaines, le Troisième Échelon, chargée d'intervenir dans des endroits où même la CIA ne veut plus foutre les pieds. L'histoire commencera alors que deux espions yankees disparaissent mystérieusement en Azerbaïdjan, une ancienne république russe principalement connue pour ses délicieux sirtachmouchs, des petits pains farcis au foie d'esturgeons marinés dans du tripoux de jeune mouton. Sam Fisher est envoyé sur place pour enquêter et, en traînant justement dans d'obscurs bars à sirtachmouchs, il apprend que la Géorgie voisine est en train de préparer une attaque terroriste massive sur les États-Unis. « Holy fuck », s'exclame-t-il. Alors il se dit qu'il faut intervenir et le voilà donc embringué dans une quinzaine de missions, ce qui devrait nous valoir environ vingt heures de jeu (avec le coup des sauvegardes par checkpoint). Voilà voilà.



Comme dans Metal Gear Solid 2, on pourra attraper les gardes et s'en servir comme otages.



Malgré des menaces répétées, ce gars a refusé d'augmenter les piges.

Sam Fisher vs Solid Snake

Splinter Cell se classe dans la catégorie des jeux d'infiltration. On pourrait donc penser qu'il ressemblera un peu à Thief 2, mais pas vraiment : la vue sera à la troisième personne et la palette de mouvements sera beaucoup plus importante. Alors, le lecteur attentif peut se dire qu'il va s'agir d'un clone de Hitman 2. Bûûûp, raté, ce ne sera pas non plus le même style, car les missions de Splinter Cell seront beaucoup plus linéaires, on n'aura qu'un seul chemin à suivre. À quoi ce jeu pourrait-il donc ressembler ? Il faut





La fameuse figure du cochon pendu, tellement rigolote quand on a plein de trucs dans les poches.





aller du côté de la console pour trouver un jeu similaire : le célèbre Metal Gear Solid 2 sur PlayStation 2. Il est évident que les développeurs ont beaucoup joué à ce jeu, qu'ils ont regardé ses scores de ventes et qu'ils se sont dit : « Les gars, faut qu'on fasse pareil mais en mieux », avec des petits dollars dans les yeux. Le jeu proposera une palette de mouvements assez similaire à MGS2 : on pourra avancer de manière furtive, se plaquer contre les murs, s'accrocher aux corniches ou encore attraper les gardes ennemies par derrière. Mais Splinter Cell introduira aussi pas mal de nouveautés comme la possibilité de réaliser des doubles sauts contre les murs (un peu comme dans « Tigres et Dragons »), de grimper en grand écart au-dessus d'un couloir étroit ou encore de glisser le long d'un filin comme dans Project IGI (oui, dans Jackass aussi). En fait, il suffit de jouer quelques minutes pour se rendre compte que le jeu s'annonce beaucoup plus riche que Metal Gear Solid 2. Tenez, un petit truc sympa : pour crocheter les portes, il ne suffira plus d'appuyer sur un bouton et d'attendre que ça se fasse tout seul. On verra apparaître la serrure en 3D et il faudra débloquer les goupilles une à une avec un crochet, comme un petit cambrioleur professionnel. Pour franchir certaines portes inviolables, on pourra aussi bien attraper un officier à la gorge et le forcer gentiment à passer au scanner rétinien, avant de l'assommer une fois le passage ouvert.

Infiltration & lumière

Thief 2 nous avait déjà habitués à utiliser la lumière à notre avantage, mais Splinter Cell devrait aller encore plus loin. Le moteur 3D est celui de Unreal, il a été entièrement remodelé pour permettre une gestion très fine des ombres et des éclairages en temps réel. Ainsi, il n'y aura pas de lumière « fixe » dans un niveau, tous les néons, toutes les lampes pourront être shootés au silencieux afin de progresser dans l'obscurité et de passer sans problèmes devant les caméras de surveillance. Comme dans Thief, on aura une petite jauge sur l'interface qui indiquera le niveau de visibilité du perso. Puisqu'on parle du moteur 3D, sachez que vous pouvez d'ores et déjà vous attendre à quelque chose de très beau, mais avec des exigences matérielles plutôt élevées : ce sera une GeForce2 minimum pour faire tourner le jeu, ce qui n'est pas étonnant vu qu'il est tout juste fluide sur une Xbox. Pour le coup, on aura droit à des décors superbes, des modèles 3D bourrés de polygones, le grand standing quoi... Et il y aura toujours ces effets d'ombres et de lumières bluffants, j'insiste dessus car ça devrait vraiment être le gros point fort du jeu au niveau technique. Pour le reste, notamment en ce qui concerne l'Intelligence Artificielle, il est difficile de vous donner un avis ferme d'après les quelques petits niveaux que nous avons pu parcourir. Il faut avouer que la liste des bugs et des fonctionnalités qui foirent est encore très longue sur cette bêta-version. Cela dit, c'est déjà très beau et très amusant à jouer sur une pauvre télé avec un gamepad pas pratique entre les mains, alors sur une GeForce4 avec un clavier et une souris, on ne se fait plus trop de souci...

ackboo



FAR WEST



Ukzqt ç 8 heureqs zr ke qulkeil ! ! O.K. Je sens que ce test commence mal, tiens, et pourquoi je ne regarderais pas mon écran en écrivant cette page ? Il est 8 h 00 du soir et le soleil rougeoyant se couche enfin sur Tucson. Me balançant sur mon rocking-chair, je nettoie négligemment mon six coups et regarde d'un air satisfait mon troupeau de « Long Horns ». Une fumée s'élève à l'horizon, c'est un cavalier qui s'approche. D'après son chapeau et son harnachement, c'est un vacher. Il s'arrête à ma hauteur, descend de son mustang et s'avance vers moi. C'est un blond au teint très pâle et il me salue en me faisant un clin d'œil : « Guten Tag, ich bin Hans der neue Cowboy ! ». Ah ambiance quand tu nous tiens ! Rien de tel qu'une tirade en boche pour nous mettre tout de suite dans le bain d'un jeu situé au Far West. Ça, les développeurs l'ont tout de suite compris. Il faut dire qu'à force de râler parce que les jeux arrivent trop tard, leurs auteurs finissent par nous les envoyer en l'état, et même en version allemande si le jeu est originaire de ce coin. Alors voilà, je suis comme un con parce que j'ai séché 900 heures du programme de langue germanique au cours de mes maigres années scolaires. Et pourtant, je me souviens de ce prof qui me disait : « Tu vas voir, un beau jour, tu en auras peut-être besoin s'ils reviennent ». Eh ben voilà, ils sont revenus, et je suis comme un con avec des menus incompréhensibles.
Ça m'apprendra, tiens.

Après avoir déversé sur nos rives des jeux pourris par containers entiers, Jowood commence à nous séduire depuis quelques mois avec des titres époustouflants, comme Arx ou d'autres plus confidentiels mais au demeurant intéressants. Far West me semble appartenir à une autre sous-catégorie, inconnue jusqu'alors, dite des « jeux sympas avec vaches ». Commençons par le moteur graphique : celui-ci se présente sous la forme d'un terrain en Full 3D recouvert par quelques aspérités ainsi que des ranchs et des villages. Surprise, on peut zoomer dessus, et re-surprise, ça tourne dans tous les sens comme un petit manège. Hou là, me voilà tout étourdi maintenant. Le jeu, qui est censé mélanger action et construction, se présente comme une sorte de Sim Ranch. On achète du bétail, on crée des infrastructures pour le développer, et on interagit avec la ville d'à côté. Une fois de plus, comme à chaque fois que je tombe nez à nez avec un jeu mystérieux, je me demande de quoi sera fait son gameplay au final. Et ici, justement, tout semble possible : Pinou la vache connaîtra-t-elle l'amour dans les bras de Hans ? Joss, le cul-de-jatte, réussira-t-il son stage de réinsertion professionnelle de cow-boy ? L'invasion des jeux en allemand sonnera-t-elle le glas de mon amitié avec la communauté européenne ? Réponse bientôt avec un testeur germanophone, ou un jeu traduit en français.

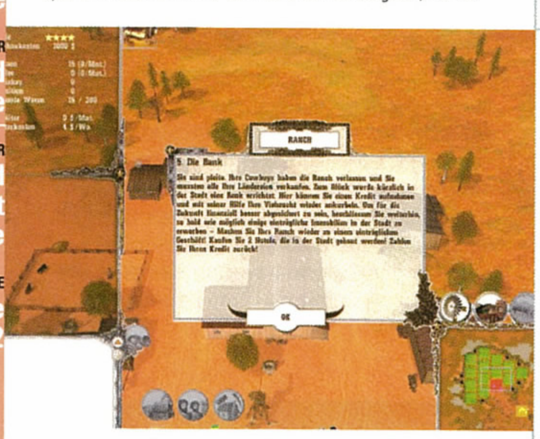
Bob **Arctor**

GENRE
Gestion Sim City-like

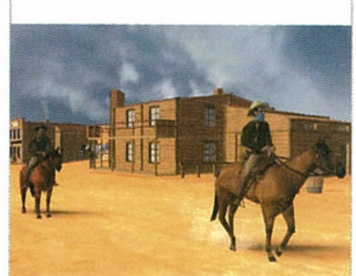
ÉDITEUR
Jowood Allemagne

DÉVELOPPEUR
Greenwood Entertainment Allemagne

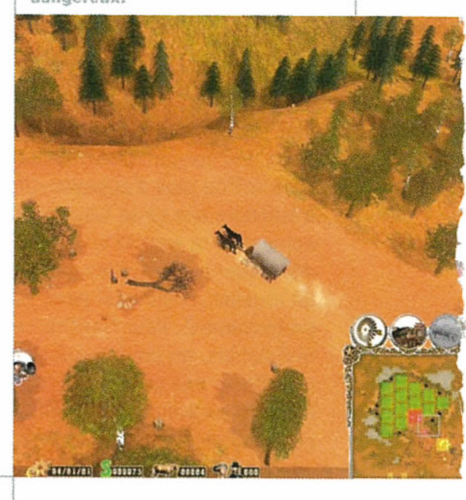
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002







La diligence qui relie le village à mes installations passe par des chemins dangereux.





Qu'est-ce que c'est que cette voiture ? Une Fiat non ? Ah j'y connais rien moi en caisse, je roule en scooter (ndfishbone : cet homme ment, il roule en Peugeot 206 kid, comme ma grand-mère).

Oh mais qui voilà ? Ne serait-ce pas le World Sports Car qu'on attend depuis genre 10 000 ans et qui, aux dernières nouvelles, n'était pas prévu avant longtemps ? Non malheureusement, même s'il lui ressemble un peu, ce Total Immersion Racing est en fait une sorte de Baby World Sports Car. Ou de World Sports Car Light. Ou une édition Junior. Enfin bref, l'astuce c'est que ce jeu utilise le moteur 3D de World Sports Car, l'éditeur l'ayant refilé à Razorworks afin de commencer à rentabiliser le pognon qu'ils ont déjà investi... On se retrouve donc devant un titre qui ressemble assez au futur hit mis en chantier par les frères West. La modélisation des voitures devrait mettre des petites larmes pleines d'émotion dans les yeux des fans de belles voitures de sport (on retrouvera par exemple les Audi, BMW, Panoz ou MacLaren en version GT). Il y aura des reflets en temps réel sur la carrosserie, plein de polygones pour faire les jantes alu 19 pouces, trois caméras différentes dont une vue intérieure avec les vrais volants et les vrais tableaux de bord utilisés dans les vraies voitures de la vraie vie

Les vieux beaufs de 40 balais qui veulent faire les djeuns au volant de leur voiture auront ici reconnu la planche de bord d'une Audi TT, la même qui dort dans le garage de leur maison Catherine Mamet.



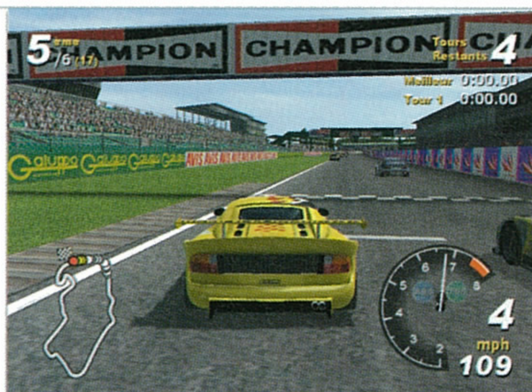
GENRE
Course de bagnoles

ÉDITEUR
Empire Interactive

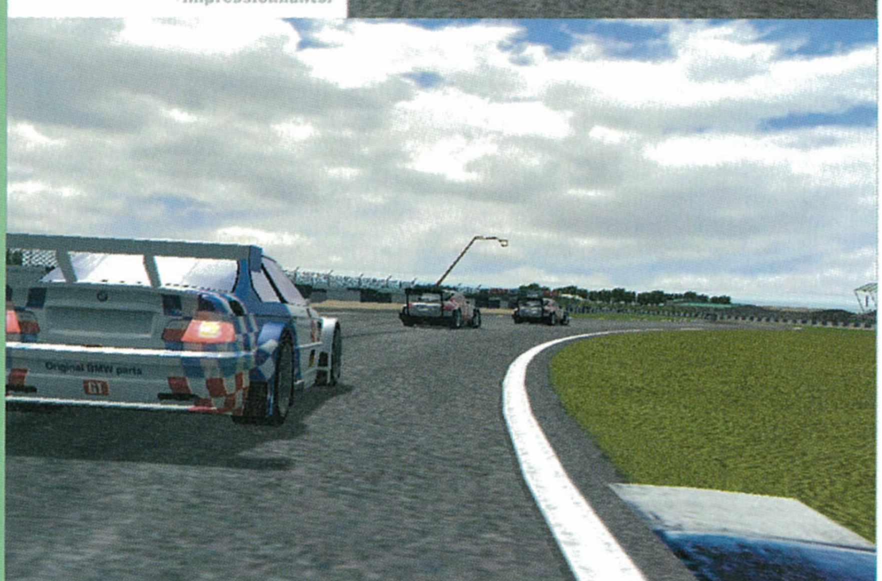
DÉVELOPPEUR
Razorworks Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

TOTAL IMMERSION RACING



Si la modélisation des bagnoles s'annonce très bonne, les décors devraient en revanche être moins impressionnants.



où vous n'êtes d'ailleurs pas pilote de compétition mais rédacteur en chef adjoint d'un fanzine de jeu vidéo, alors profitez, rêvez, c'est du bonheur qu'on vous vend, du bonheur pour vous faire oublier votre triste existence de pathétique petit banlieusard brimé qui décharge sa frustration sur ses collaborateurs de travail, mais je ne vise personne. (ndfishbone : alors Boubou, ce coming-out, c'est pour quand ? tu m'as l'air stressé, là...). Ça semble être la mode dans les jeux de course en ce moment, les développeurs se sont attachés à donner aux adversaires une vraie personnalité. Dans le prochain TOCA, on aura par exemple un mode Carrière où l'on devra faire mieux que les pilotes rivaux qui vous chambreront entre les courses. Dans Total Immersion Racing, l'Intelligence Artificielle aura carrément une mémoire qu'elle conservera tout au long de la saison, et les pilotes réagiront en course selon leur tempérament et les évènements qui auront pu se produire dans les courses précédentes. Les tours de piste sur Monza, Silverstone ou Hockenheim devraient être assez animés, mais rassurez-vous, le jeu sera plutôt orienté arcade. Le joueur sera aidé par une flopée d'aides au pilotage qui empêcheront le bolide de partir en tête-à-queue au moindre accrochage, on pourra donc aller au contact sans risquer de devoir recommencer la course.

ackboo

G.I. COMBAT

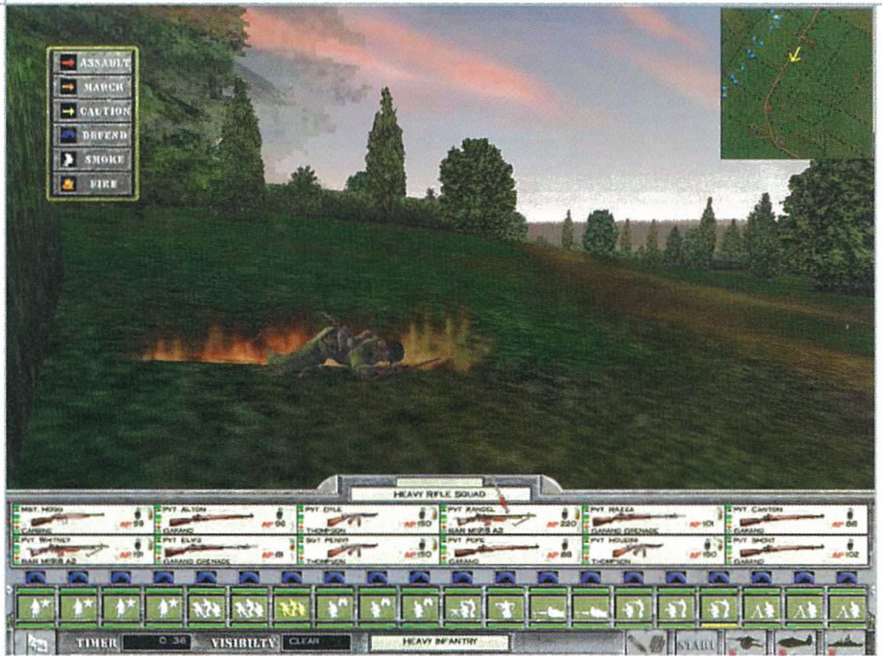
Avec l'extraordinaire Combat Mission 2 qui sort ce mois-ci, les jeux de stratégie se sentent pousser des ailes. Son « concurrent » direct, s'il y en a un, pourrait bien être G.I. Combat, un jeu au graphisme un peu plus évolué mais qui reste, selon les critères en vogue, tout de même bien pauvre.
Le genre « wargame classique » serait-il en voie d'extinction dans les jeux vidéo ? Les plus ardus défenseurs de la cause de l'interface 2D, programmée à la va-vite, seraient-ils eux-mêmes tombés dans le piège de la 3D ? À en juger par la diminution importante des jeux de ce genre, qui étaient encore très prisés il y a deux ans, tout porterait à le croire. Jadis, on pouvait se contenter d'un titre aux graphismes pourraves mais au gameplay exemplaire, tel que Steel Panthers.
C'est maintenant chose impossible, malgré quelques boîtes de développement qui sortent un bon produit tous les deux ans. G.I. Combat, lui, a le mérite de passer la frontière située entre le RTS et jeu de stratégie au tour par tour et vu de dessus. Ici, tout se passe à l'échelle homme par homme, mais en temps réel. Les fans de stratégie vont évidemment hurler au scandale, en affirmant que l'on ne peut planifier aucune tactique intéressante avec ce genre de principe. Et ils auront totalement raison. Le fait est qu'en jouant, on assiste à un véritable massacre : les hommes se font couper en deux par de vilaines mitrailleuses allemandes. Les teutons ne se privent pas de les bombarder à coups de mortier, histoire de leur faire bouffer des morceaux de métal germanique.

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Strategy First États-Unis

DÉVELOPPEUR
Freedom Games États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002



Attention petit Heinrich ! Tu es en train de brûler.



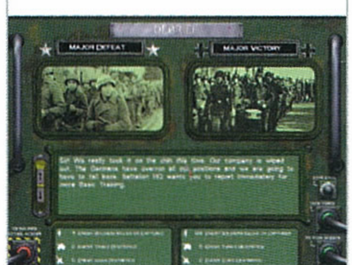
Le sketch des Allemands invisibles.

Au champ d'honneur

Votre rôle est donc d'incarner un G.I. Votre job, de mourir sous le feu de l'ennemi, mais avec tous les honneurs de la guerre et un respect éternel, qui perdurera telle une légende parmi les membres de votre famille et ses générations futures.
Tout l'intérêt de G.I. Combat semble être de nous montrer le nombre élevé de façons dont on peut crever au front, ainsi que l'immense confusion qui règne sur le champ de bataille.
En fait, ce genre d'approche possède au moins un avantage, celui de faire découvrir l'extrême mortalité de l'homme. Enfin bon, il suffit de visiter un service des urgences à la suite d'un match PSG-Sochaux pour avoir droit au même spectacle navrant de la détresse humaine.
G.I. Combat nous offre des modes Campagnes sous forme d'opérations (suite de missions effectuées avec le même régiment). En fonction des points de victoire, on acquiert de nouvelles unités, comme au jeu de la marchande. À qui sa pièce d'artillerie ? À qui sa mitrailleuse lourde ?
Dans cette bêta, nous avons constaté le soin très relatif apporté aux animations. Elles affichent un mouvement de troupes figé au ralenti.
Les déplacements sont trop lents, et pas moyen de trouver une quelconque touche pour accélérer tout ça ; ce qui nous laisse pleins d'interrogations quant au futur du jeu.

Bob Arctor









Il va sans dire qu'on aura droit à tout plein de batailles navales.

WAR AND PEACE

GENRE
Stratégie temps réel

EDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Microïds

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002

Les gens de Microïds nous ont envoyé une version Director's Cut de War and Peace. « Director's cut », ça veut dire peut-être plus court, mais généralement, ça inclut le fait que ça tourne mieux. On le confirme : War and Peace ne tournera pas en réseau. Pour ceux qui ne savent pas encore quel est le thème de War and Peace, je rappelle qu'il s'agit d'un stratégie temps réel se déroulant dans l'Europe, début XIXe siècle. Période pendant laquelle des gens comme Napoléon saignaient la jeunesse d'un grand nombre de pays en envoyant en rangs serrés des malheureux se faire tailler en pièces. Le joueur a le choix entre six nations majeures de cette période et doit « débattre » avec la quinzaine d'autres, mineures ou neutres. Il va sans dire que l'on sera invité à gérer les hommes de troupe, les flottes de guerre et les ressources de la nation choisie. L'originalité principale du jeu réside dans le fait que la diplomatie est très présente, interdisant par exemple de se la jouer Rambo en écrasant toutes les armées des nations adverses. Ici, et contrairement à un certain président américain actuellement en poste, il faut savoir composer avec ses voisins. D'autre part, les ressources étant limitées aux cités que l'on possède (et non au territoire), le joueur est donc vivement invité à la conquête.

Techniquement parlant, la souplesse du moteur de War and Peace permet de visiter le monde connu, de la Russie à l'Est américain. De même, il permet de regarder les champs de bataille et les unités sous tous les angles. L'ensemble gérera le comportement de plus de 8 000 unités à travers le monde et quelque 400 affichées à l'écran.

Pour le moment, ça ne tourne pas trop mal. Le gameplay semble aussi dense que complet et on espère que l'interface sera suffisamment bien foutue pour tenir le coup face à la quantité de paramètres que le joueur devra gérer. On verra ça au moment du test (je sais, on dit tout le temps ça. Ça doit venir de l'âge, ou d'une enfance malheureuse durant laquelle on me lançait des cailloux).

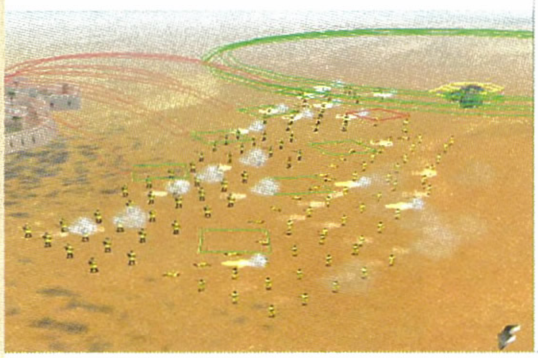
Pete Boule

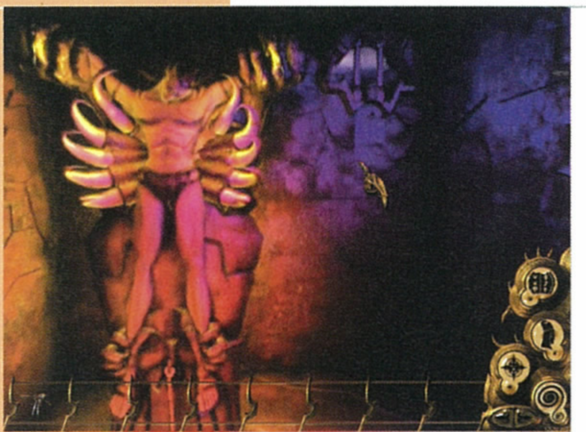


Bien qu'assez succinctement abordées, les formations de combat auront quand même une importance.



La gestion des villes est primordiale car les places pour l'installation des constructions sont restreintes.





L'interface simple est spécialement étudiée afin de rendre le plus clair possible les nombreuses énigmes à résoudre.



GENRE **Aventure warpeuse**

ÉDITEUR **Cryo**

DÉVELOPPEUR **Cryo**

SORTIE PRÉVUE **Fin 2002**

SALAMMBÔ

Lorsqu'on se met à parler du procédé warp dans un jeu, il y a comme des frissons dans les nuques, des poils sur les bras qui se hérissent et des grincements de dents à s'en faire péter l'émail. Maintenant, si on parle de Salammbô dans nos pages, c'est qu'il y a quelques éléments qui méritent le détour. Salammbô, le jeu, n'est rien d'autre qu'un prolongement naturel de la bande dessinée de Druillet, adaptant dans un style « Métal Hurlant » le roman éponyme de Gustave Flaubert. Du coup, l'exaltation romantique de l'œuvre originale prend ici des tournures moorcockiennes. Il suffit d'y regarder les batailles rangées restituant des massacres en règle de plusieurs dizaines de milliers d'êtres vivants, éléphants de combat non compris. Le dernier jeu développé par Cryo reprend l'intrigue de Flaubert et l'imagerie de Druillet. L'histoire nous plonge dans cette période antique durant laquelle la ville de Carthage rayonnait à travers tout le monde civilisé connu et relate les troubles qui conduisirent à une guerre sanglante contre les mercenaires que la cité décadente avait « oubliés » de payer. Le joueur est invité à remplir le rôle de Spendius, un proche de Mathô, principal protagoniste de l'œuvre originale et meneur du soulèvement des mercenaires. Comme dit plus haut, le jeu tourne sous un moteur warp, mais cette fois-ci, les gens de Cryo ont enfin décidé d'écrire une vraie histoire avec un vrai background. Ainsi, chacun des puzzles que le joueur doit résoudre a enfin une justification dans la trame du jeu. Pour une fois, on aura l'impression de ne pas avoir affaire à un énième jeu de secrétaire feignante qui tue son temps de travail à grands coups de freecell ou de démineur. Pour le reste, Salammbô a vraiment été fait pour les grands fanas de Druillet et de l'esprit B.D. « Metal Hurlant ». Les décors sont tous très convaincants et l'animation des personnages, même si elle est pré-calculée, est très agréable. Le character design est impressionnant, ce qui, de la part de Druillet, ne constitue pas vraiment une surprise. Salammbô fait partie de ces jeux qui auraient pu avoir une place dans la feu rubrique Loisir qui orna notre magazine pendant quelques années. Le produit est très loin de ce qu'on a l'habitude de voir en matière de jeu vidéo et fait figure de jeu grand-public typique. En soi, Salammbô se présente comme étant une vulgarisation de l'œuvre romantique de Flaubert et une bien meilleure approche du travail de Druillet que le douteux Ring II que nous avons testé le mois dernier.

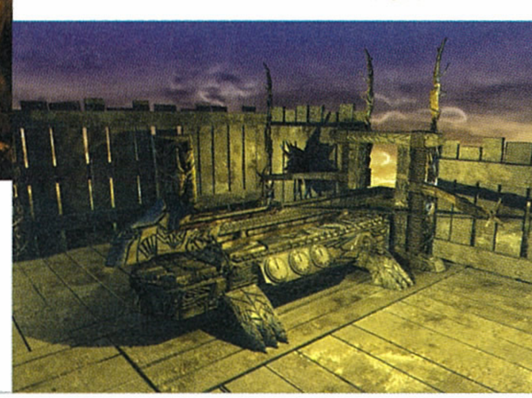
Pete **Boule**

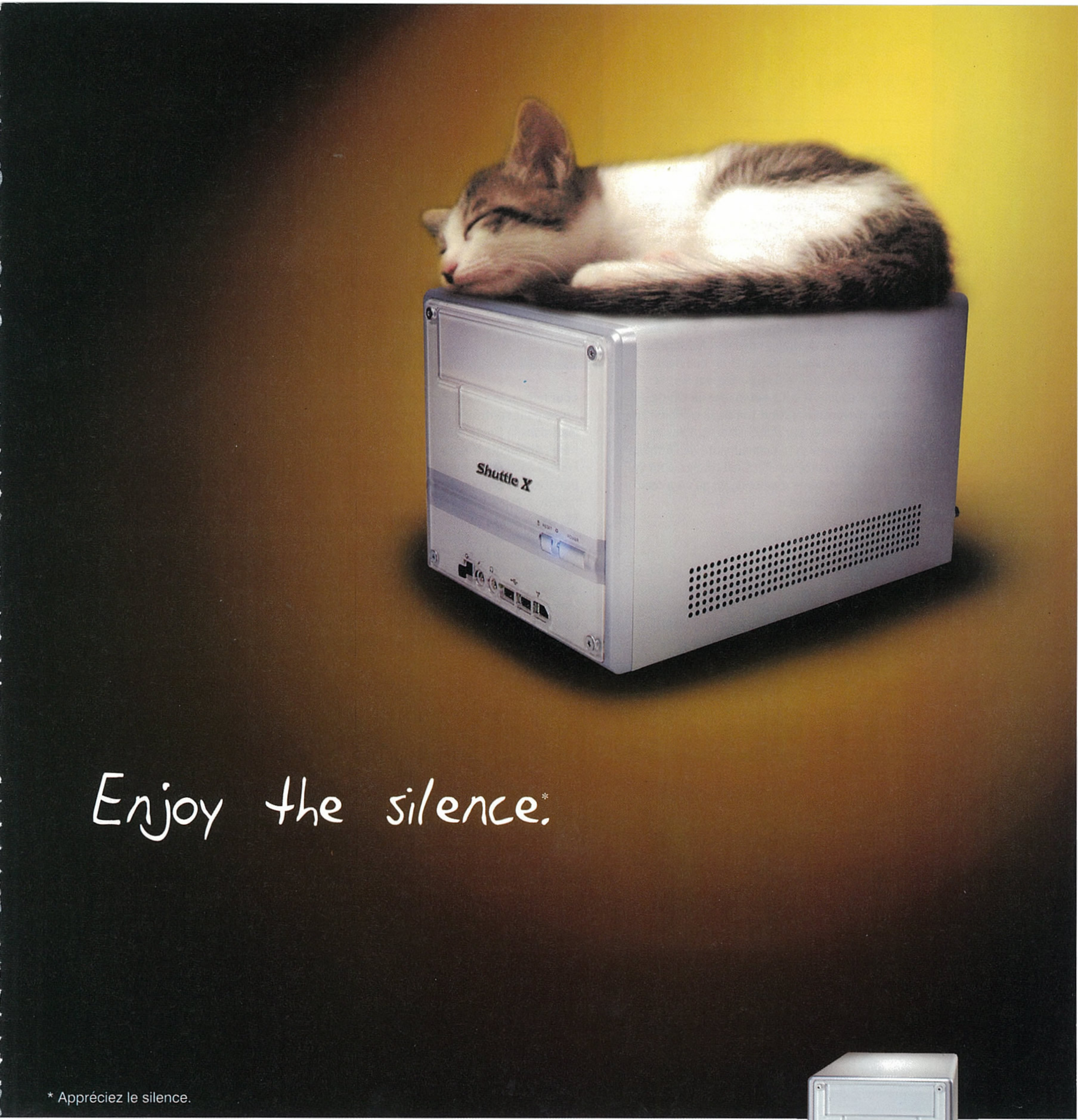


Les décors sont tous toujours aussi soignés. Dans ce genre de jeu, Cryo n'a plus rien à prouver.



Pour les besoins de la production les dessins originaux de Druillet ont été repris par Denis Grrr, spécialiste d'une certaine forme d'art brutal, très inspiré de Giger.




Shuttle X
Enjoy the silence.*
* Appréciez le silence.





Ça se bouscule au portillon de la licence du Seigneur des Anneaux. Alors que le second long métrage, « les Deux Tours », s'apprête à sortir à la fin de l'année, c'est un jeu d'aventure/action que nous mitonne actuellement Surreal.
Les développeurs de Surreal ne sont pas des inconnus. Oh que non. Ces vaillants codeurs nous ont offert il y a quelques années le très excellent Drakan. Un chouette soft avec des gros morceaux de dragon dedans. Aujourd'hui – et alors que Drakan 2 est sorti uniquement sur PlayStation 2, honte à eux – Surreal met la dernière touche à la Communauté de l'Anneau, un jeu d'aventure/action tiré de la célèbre série de Tolkien. Prévu sur PlayStation 2, Xbox et GameBoy Advance, la Communauté de l'Anneau va aussi être porté sur PC. C'est un peu pour ça qu'on vous en parle d'ailleurs, vu qu'on a reçu une version jouable.

L'aventure, c'est l'aventure

La communauté de l'Anneau n'est pas un jeu de rôle. Eh non. Dommage, car le sujet s'y prêtait bien. Attendez-vous plutôt ici à une aventure pleine de phases d'exploration et de dialogues. Et aussi pas mal de combats, quand même, pour relever la sauce. Dans cette version bêta, on ne peut contrôler qu'un seul personnage. Mais dans la finale, on aura le choix entre trois héros différents d'apparence et de gameplay. Frodon Sacquet (Frodo Baggins pour les puristes), le porteur de l'anneau, est un hobbit. C'est-à-dire qu'il a de gros pieds poilus. Et, quand on passe en vue subjective, on a l'impression de se déplacer au ras du sol. Ce qui est toujours marrant. L'intrigue de la Communauté de l'Anneau est tirée des bouquins et non pas des films (voir l'encadré Licence to kill). L'histoire se dévoile donc lors de scènes cinématiques, au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu. Frodon débute ses aventures dans son petit village natal de la Comté, Hobbitebourg. Un village de hobbit, bien comme il faut, avec des maisons grotesques où tout est très bas de plafond. Première rencontre : Gandalf le magicien. Gandalf met en garde Frodon contre les pouvoirs maléfiques de l'anneau. Mais avant de prendre l'anneau et partir explorer le monde de la Terre du Milieu, notre hobbit doit en premier lieu revendre sa bicoque. Et c'est parti pour faire du porte-à-porte dans Hobbitebourg et ses alentours, afin de trouver le bon NPC pour lui refiler la maison.
Cette première prise de contact avec la Communauté de l'Anneau donne le ton. Ce n'est pas très rythmé comme introduction. On a l'impression de débouler dans une aventure à l'ancienne, avec un max de dialogues et des allées et venues à la recherche d'un personnage. La carte intégrée n'est pas d'un grand secours. On ne voit que le pays entier. Ça ne doit pas être encore bien finalisé, tout ça. Bref, la Communauté de l'Anneau m'a semblé être destiné à un public assez jeune. Pas mal de bastons sont prévues, mais, au début, ça se cantonne à de la balade, du dialogue, des énigmes simples et quelques étripages de loups. Vivement les orcs et le



GENRE
Aventure/action

ÉDITEUR
Black Label Games

DÉVELOPPEUR
Surreal Software

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2002

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX :







Licence to kill

La sortie des films de Peter Jackson aura suscité un regain d'intérêt autour de l'œuvre de Tolkien. Il y a donc deux jeux qui vont sortir prochainement inspirés du « Seigneur des Anneaux ». Electronics Arts s'est payé la licence du film pour Les Deux Tours, un beat them down très proche du grand écran et uniquement sur console. De son côté, pour la Communauté de l'Anneau, Universal Interactive a fait l'acquisition des droits littéraires. Ce qui lui permet d'adapter à sa manière les bouquins avec un jeu qui tire nettement vers l'aventure/action.



Balrog ! Chacun des trois personnages que l'on pourra incarner dispose d'un gameplay particulier (voir encadré). Frodon, de par sa petite taille, aura plutôt intérêt à éviter les combats. Heureusement, il se voit octroyer le pouvoir de se déplacer de manière furtive, pour éviter de s'en prendre plein sa petite gueule de hobbit. Il suffit d'enfoncer une touche du clavier pour commuter en mode Furtif.
En jouant Frodon, on a aussi la possibilité d'utiliser l'anneau. Frodon devient alors invisible. Mais tout cela a un prix, vu que l'anneau a une vieille tendance à corrompre celui qui le porte. Au début, pas de problèmes, ce crétin de Frodon est l'innocence même. Mais suivant ses actions, son capital d'innocence va en diminuant. Et quand il sera bien entamé, Frodon pourra être facilement repéré par les cavaliers noirs de Sauron. Dans le jeu, quand on utilise l'anneau, une barre bleue se met à diminuer. Quand la barre est épuisée, la partie est perdue. Game over.

Ça sent le portage

Les contrôles de la Communauté de l'Anneau sont simples et efficaces. Même si, portage oblige, on trouve encore ici et là des références à

Les animations des personnages sont particulièrement soignées. Les scènes cinématiques en bénéficient. Il y a des effets de lumière sympatoches, etc. Côté son, on retrouve comme dans les films des musiques très celtiques. Plus étonnament, les voix (en anglais dans cette version bêta) semblent être les mêmes que celles des acteurs du film. Ce qui est surprenant vu qu'Universal n'a acquis que les droits pour l'œuvre littéraire et pas les films. Bah... Dans le reportage que nous consacrions à la Communauté dans Joy 140, on indiquait que la version Xbox était bien plus belle que celle aperçue sur PC. Des effets de bump mapping à foison, de la flotte bien classieuse. Ben sur cette bêta... c'est exactement pareil. Pas de réflexions ni de bump, ça sent le portage direct de la PS2. Ça sent l'arnaque, cette histoire, comme si ce n'était pas concevable de porter la version Xbox, tsss...Enfin, on verra bien sur la finale, mais j'y crois moyen.

iansolo

Les persos

En plus de Frodon, le hobbit, on incarnera deux autres héros dans la Communauté de l'Anneau : Gandalf et Aragorn. On devrait pouvoir choisir son personnage à chaque début de niveau. Voire même en changer à des endroits prédéterminés pour résoudre certains passages.



GANDALF : Le préféré des amateurs de djellabas, Gandalf est un bon vieux magicien qui tache. À lui les terribles sortilèges. Sans compter qu'il fera aussi le cakou avec Glamdring, son épée enchantée. On incarnera Gandalf lors des scènes les plus intenses du jeu, notamment la baston contre le Balrog dans les mines de la Moria. La gestion de l'énergie magique est particulièrement décisive avec Gandalf.

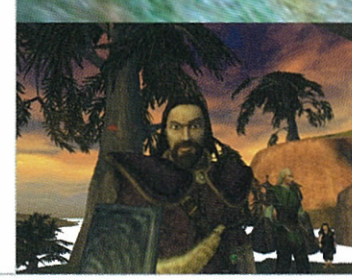


ARAGORN : Le futur roi Aragorn est le plus physique de nos trois héros. Costaud au corps à corps, il sait aussi manier l'arc. Aragorn fait des moulinets avec Anduril, son épée magique. Comme dans un jeu de baston 3D, on aura accès à des coups spéciaux en pressant simultanément une direction et une touche d'attaque.

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

l'ergonomie Playstation. On se déplace avec les touches du clavier, tout en bougeant le point de vue à la souris. Notre héros peut marcher, courir, se mouvoir furtivement, sauter, lancer des cailloux ou agiter vaillamment sa petite épée de hobbit dans une imitation émouvante d'un ventilateur. Lors des combats, il peut aussi bloquer les coups. Au début du jeu, Frodon fait une grosse provision de champignons. Loin des propriétés hallucinatoires, les champignons servent à reprendre des points de vie. L'inventaire, assez succinct, permet d'équiper les trucs et machins que l'on trimballe dans sa besace, dont l'anneau. Côté réalisation, les développeurs de Surreal Software se sont évidemment servis du moteur de Drakan 2 pour retranscrire le monde de la Terre du Milieu. Que ce soit Hobbitebourg, la vieille forêt, Bree, Lothlorien ou la Moria, tout a été modélisé avec soin pour rendre hommage au chef-d'œuvre de Tolkien. Certains lieux ressemblent à leur contrepartie dans les films, mais les artistes de Surreal ont aussi apporté leur vision personnelle de la chose. Le monde semble assez vaste, ce qui devrait permettre des déplacements non linéaires pour résoudre quelques quêtes latérales. En revanche, on n'a pas accès partout et on se cognera de ci de là aux murs invisibles qui ceinturent la zone de jeu.





PROJECT NOMADS

GENRE
Action/stratégie

ÉDITEUR
CDV

DÉVELOPPEUR
Radon Labs

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2002

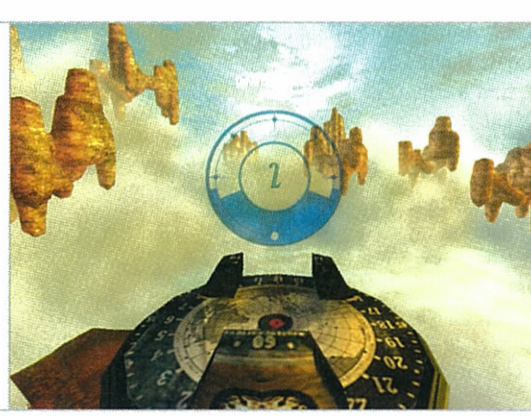
Bienvenue sur la planète Aeres, un monde fantastique où des îles gigantesques flottent majestueusement sur un océan infini de nuages. La première chose que vous constatez en vous réveillant dans ce monde... c'est que tout est très bizarre dans le coin. Vous apprenez que la planète a explosé dans le passé parce que de gros insectes de l'espace, les skrits, y ont pondu des œufs. Mince, décidément, super-psychotropique cette moquette... Les débris de l'antique planète forment une sphère compacte d'astéroïdes. L'atmosphère est toujours intacte et les seules zones habitables sont ces îles rocheuses suspendues en plein ciel. Mhhh, ne venez pas me parler de gravité. Bref, le scénario de Project Nomads tourne autour de ces îles flottantes et du conflit qui opposent quatre factions du cru. Il y a les sentinelles (des créatures mécaniques hostiles), les skrits (des bestioles pas cool qui font plusieurs mètres de long), les Maîtres Constructeurs (vos amis qui, eux, ressemblent à de vieux magiciens qui brillent dans le noir) et le clan des Nomades (de chouettes aventuriers) dont vous faites partie.

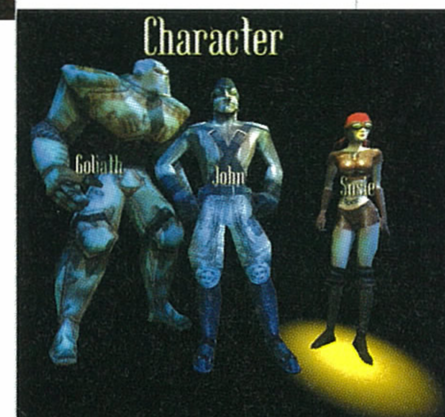
Iles et artefacts

Les historiens du jeu vidéo se souviendront peut-être de Netstorm, un jeu de stratégie rigolo sorti en 1997. On y trouvait déjà ce concept d'îles suspendues. Les développeurs s'en sont sûrement inspirés. Radon Labs ne sont pas des inconnus. Ils étaient derrière Urban Assault, un soft qui mélangeait déjà les genres il y a quelques années. Pour ce nouveau titre, ils ont accouché d'un moteur 3D propriétaire, le Nebula Device, entièrement open source, donc gratuit pour qui voudrait utiliser leur technologie.
Project Nomads proposera deux modes de jeu : une aventure solo, plutôt linéaire, constituée d'une succession de missions. Et un mode multi où les joueurs pourront s'affronter d'île en île pour la maîtrise aérienne et la gloire de la moquette. Nous avons pu jouer aux premières missions de l'aventure, le mode multi n'étant pas encore complètement finalisé. Trois personnages différents peuvent être incarnés (voir encadré ci-contre).
Vous commencez votre carrière par un bel atterrissage foiré sur l'une des îles. Ce qui a pour effet de faire sortir de son sommeil séculaire un des Maîtres Constructeurs.
Le vénérable ancêtre – nous l'appellerons Saint-Maclou – vous met au parfum sur les pratiques locales. Au cœur du gameplay de Project Nomads, on trouve le concept d'artefacts. Ces trucs bizarroïdes peuvent être ramassés par le joueur et servent à édifier sur l'île diverses sortes de bâtiments. On trouve une éolienne pour fournir de l'énergie.
Une espèce de phare qui sert à déplacer l'île









Les personnages

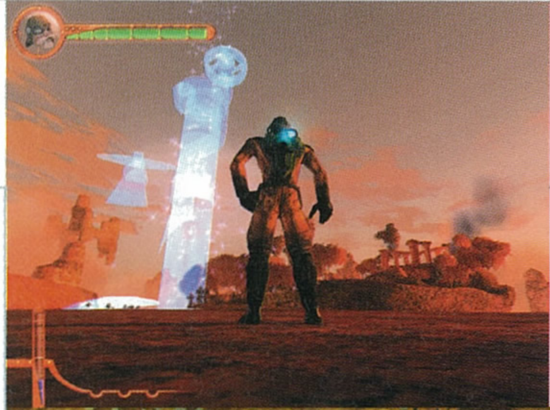
En mode solo, vous choisirez d'incarner l'un de ces trois personnages :

- John, l'ingénieur :
John est expert en technologie des anciens constructeurs. Ses bâtiments sont un drôle de mélange entre science antique et improvisation à la système « D ». John utilise les merveilles des artefacts et fait confiance à ses compétences pour se charger des machines et de tout ce qui a trait à la technologie.

- Susie, la magicienne :
En plus d'être gironde, Susie est aussi une bâtisseuse. Ses constructions ressemblent à la flore d'Aeres. La technologie employée allie l'élégance féminine à une bonne puissance de feu, sans oublier des sorts d'énergie balèzes. Si vous choisissez d'incarner Susie, vous aurez un bon équilibre entre puissance et technique.

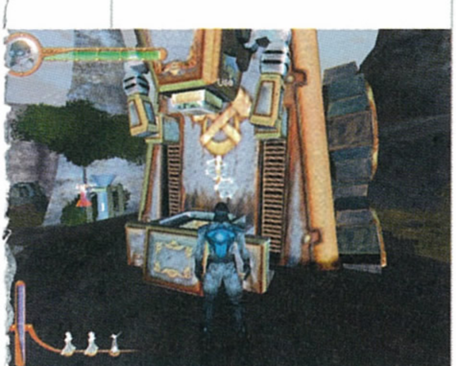
- Goliath, le guerrier :
Le gros bras. Ce colosse possède les armes les plus puissantes. Attention, cependant, car il faudra être particulièrement doué pour parvenir à maîtriser sa technologie. Mieux vaut choisir Goliath quand on est prêt à relever des défis corsés.

En mode solo, on se déplace en suivant des navpoints.



Des artefacts pour construire des bâtiments.







On pilotera toutes sortes de trucs.

le long de points de navigation. Des tourelles pour se défendre contre la horde d'hostiles qui s'en prennent à notre petit paradis suspendu. Un atelier pour assembler entre eux des artefacts afin d'en produire de plus puissants, etc. Les bâtiments peuvent être détruits. Auquel cas ils redeviennent des artefacts que le joueur s'empresse de récupérer (mais certains artefacts pourront être définitivement détruits, gross malheur). Votre mission : récolter un max d'artefacts pour développer une île aussi bien défendue qu'un porte-avions. Et voilà.

Magie, technologie et machines à vapeur

Les phases de jeu de Project Nomads sont très orientées action. On aura d'ailleurs intérêt à utiliser un joypad. Notre personnage est représenté en 3D en vue de dos. Doté d'un réacteur dorsal, il peut faire des petits bonds de cabri pour sauter d'un bout à l'autre de son île. Hop ! il utilise un artefact pour placer une nouvelle tourelle de défense. Hop ! il prend le contrôle de la tourelle pour canarder les avions ennemis qui attaquent en rase-mottes. Hop ! il se dépêche de partir réparer un des bâtiments avant qu'il n'explose... Tous ces allers et retours entre les édifices de l'île semblent un peu rébarbatifs de prime abord. On est surpris de ne pas pouvoir tourner la tête pour scruter les ennemis quand on est en haut du phare-poste de pilotage. La longueur et le dosage de difficulté des premières missions paraissent aussi plutôt mal réglés. Espérons que les développeurs vont améliorer tout ça, vu que cette version n'est qu'un pre-gold master. Côté réalisation, le Nebula Device se débrouille honorablement. Les palettes de couleurs vibrantes font penser à Giants. Il faut dire que les décors sont plutôt délirants, avec ces îles voguant dans les cieux au-dessus d'une mer de nuages. Certaines missions prennent place au coucher du soleil ou de nuit. Le design des bâtiments et véhicules est aussi bien tripant. Un mélange entre Jules Verne et Crimson Skies. C'est-à-dire une technologie anachronique où les machines à vapeur côtoient les dispositifs anti-grav. Pas de doute, l'univers visuel est un des points forts de Project Nomads.

Passe-moi ton île

Au total le mode aventure solo comprendra 25 missions. Il pourra s'agir de missions d'exploration, en mode Furtif, comme de grosses batailles pour détruire l'île d'un ennemi. L'arbre des technologies paraît assez poussé puisqu'on pourra trouver et utiliser près d'une centaine de bâtiments/artefacts différents. À tout cela il faut aussi ajouter la possibilité de contrôler une quarantaine de véhicules variés. De quoi voir venir... si le rythme de l'aventure est suffisamment bien relancé pour nous tenir en haleine tout le long de la partie. Bon point, il est possible de sauver en cours de mission, ce qui évitera de redémarrer au début d'un tableau à chaque fois. Le mode multi de Project Nomads est tout aussi original. Ça se jouera en équipe, jusqu'à quatre camps en présence. Chaque équipe est en charge d'une île (le nombre de joueurs par équipe dépend apparemment de la puissance du serveur). Dans chaque équipe, un joueur est désigné comme leader. C'est lui qui sera en charge du pilotage de l'île, de son évolution et coordonnera les actions des autres membres. Les autres personnes de l'équipe seront en quelque sorte les soldats. Ils pourront piloter les avions, attaquer les îles ennemies et défendre la leur. Le mode multi comprendra un paquet de cartes différentes et toutes les technologies du mode solo seront disponibles.

Bref de bref, Project Nomads est plutôt rafraîchissant au pays des jeux clonés qui se ressemblent tous. Reste à voir si les petits soucis de la version actuelle (manque de rythme, difficulté mal réglée) seront corrigés d'ici la sortie. Rendez-vous pour le test.

iansolo





KAAN



Un bon nombre de bonus permet d'améliorer ses armes. Ici, le bouclier renvoie les projectiles à l'expéditeur.

GENRE
Action/ plate-forme/ aventure

ÉDITEUR
Cryo

DÉVELOPPEUR
Eko

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

Les jeux de plate-forme, c'est bien joli mais d'une certaine manière, on en a vite fait le tour même si le sujet est assez inépuisable, tant dans la configuration desdites plates-formes que dans la création des personnages invités à se casser la gueule de très haut. Aussi les gens de Eko, le studio de développement à qui l'on doit déjà Gift et Woody Woodpecker, ont pensé qu'il était temps d'ajouter un peu de sel dans le monde de la plate-forme. Du coup, ils nous annoncent la sortie prochaine de Kaan, un Beat'em all barbare se déroulant dans un monde très plate-formeux. L'histoire commence dans une de ces contrées spécialement étudiées pour avoir supporté sainement une bonne ère de glaciation.
Un village plein de gentils barbares agriculteurs se fait attaquer à grands coups de démons, tous commandés par Tothum Siptet, un puissant sorcier. Évidemment, il y aura un guerrier bien velu pour combattre les armées de damnés qui frappent à la porte du village. Et évidemment, le joueur endosse le rôle de ce héros : Kaan de son petit nom.
L'idée est de nous projeter dans ce monde très sauvage qui nous fait enchaîner les niveaux de plate-forme au fur et à mesure que l'on bouffe du salopard et que l'on affronte du boss de fin de niveau. Pendant la partie, on récupère des armes supplémentaires ainsi que divers morceaux d'armures. Chacune de ces améliorations permet d'obtenir quelques bonus en matière de jouabilité, du genre « la hache australienne qui revient dans la main du lanceur », ou encore « le bouclier spécial regardez-je-vole ». Question gameplay, le joueur n'est pas restreint par un nombre de vies limité. S'il perd, il se contente de reprendre automatiquement la partie au dernier check point franchi ; ces mêmes check points constituant ainsi les sauvegardes du jeu. En d'autres termes, on a un principe de jeu qui reste aussi efficace que celui d'un bon vieux Ghost and Goblins, sauf qu'ici, on se la joue en 3D et bon enfant. Le graphisme est mimi tout plein et reste tout à fait dans la ligne de ce qu'a fait Eko jusqu'à présent : du jeu correct pour tout public. Le moteur 3D est le même que celui qui a servi pour Gift et Woody Woodpecker. Mais ici, les aspects pyrotechniques propres à la magie et aux coups spéciaux seront favorisés.

Pete Boule



Le côté arcade est très présent : on devra jouer du paddle pour éviter divers pièges, comme les flammes ou les projections de poisons.





Les effets lumineux les plus spectaculaires sont réservés à la magie.



LEGION

LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO !

Joueurs,

Vous aimez les jeux de stratégie mais jusqu'à présent vous deviez vous contenter de guerroyer avec quelques centaines d'hommes présents à l'écran, tout au plus quelques milliers.

Sympathique, mais comment retranscrire la réelle grandeur et le côté épique des batailles qui ont marqué notre histoire dans de telles conditions ?

Aussi, aujourd'hui et pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo, Legion vous propose de voir s'affronter à l'écran jusqu'à **16000** hommes en temps réel pour des batailles impressionnantes de réalisme que vous n'êtes pas prêt d'oublier.

PS : Oui, vous avez bien lu : 16000 hommes. Si avec ça, vous n'êtes pas calmé, on ne peut plus rien pour vous!

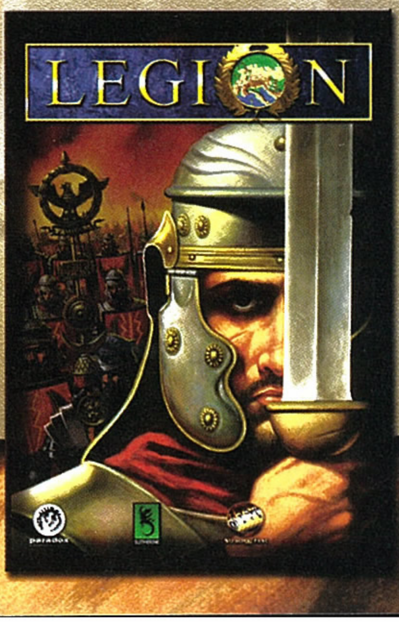


"Legion semble être un jeu totalement addictif, un de ces titres dont on ne parvient à se détacher qu'au bout de nombreuses nuits blanches." **Jeux vidéo Mag / juillet 2002**

"Alors qu'aucun autre jeu n'a détrôné Civilization à l'exception de sa suite, Legion semble bien parti pour prendre le meilleur de mon jeu favori en y ajoutant une nouvelle dimension qui devrait nous apporter, à nous joueurs une expérience très appréciable." **Gamesclick.com**







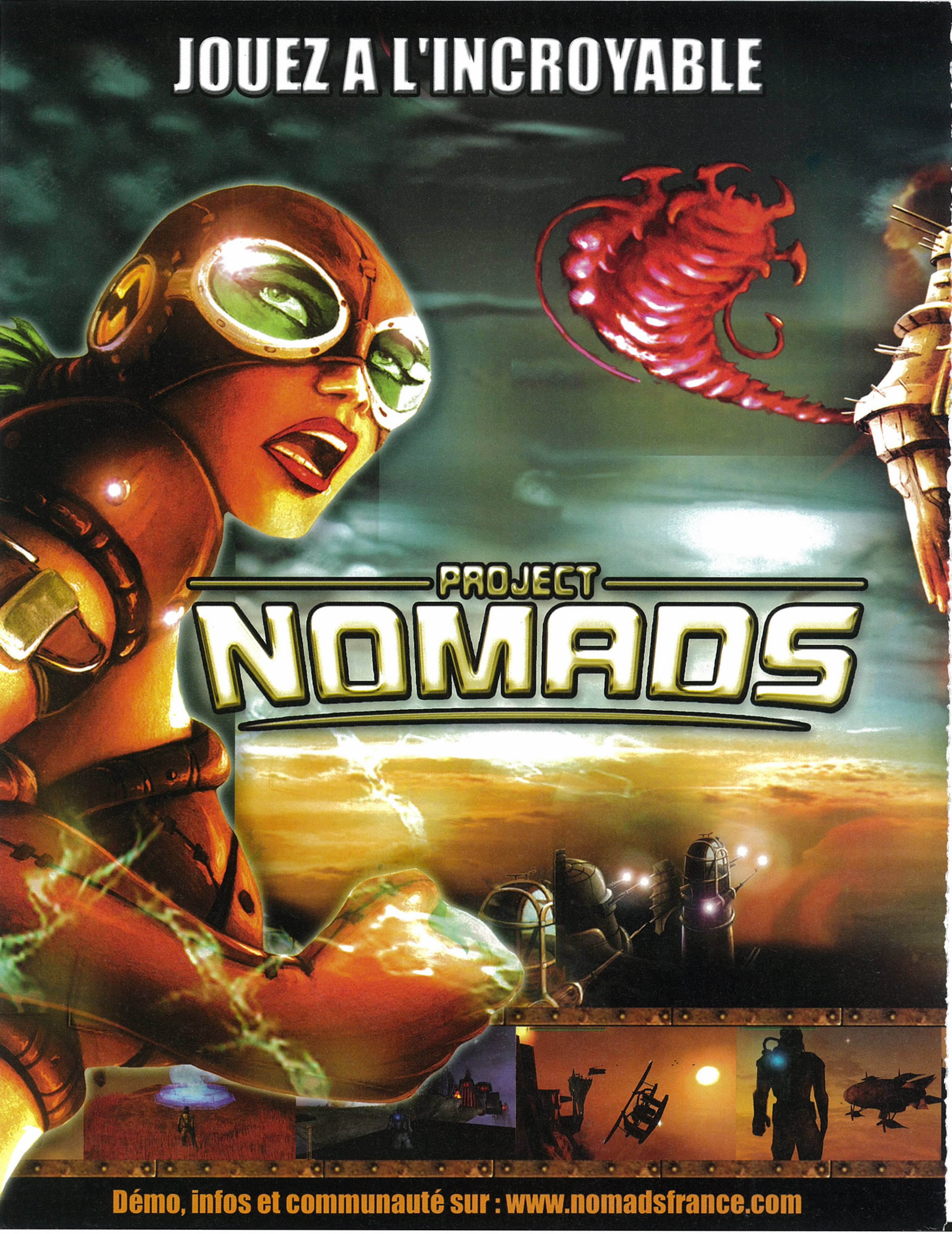
PC CD ROM

paradox entertainment

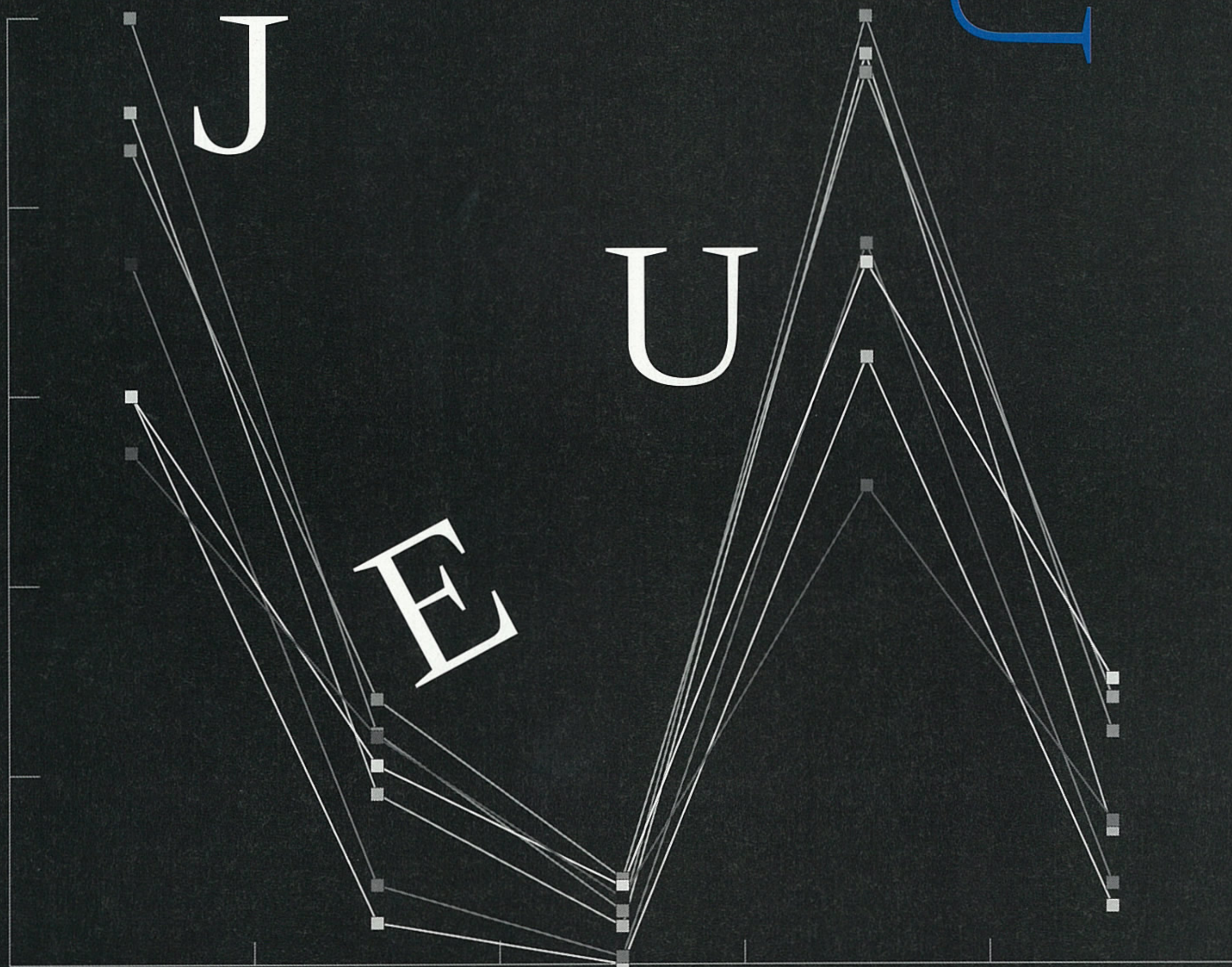
SLITHERINE

Distribué par NOBILIS

www.paradoxplaza.com


JOUEZ A L'INCROYABLE
PROJECT
NOMADS
Démo, infos et communauté sur : www.nomadsfrance.com

LA CRISE DU JEU VIDEO FRANCAIS



PAR WANDA

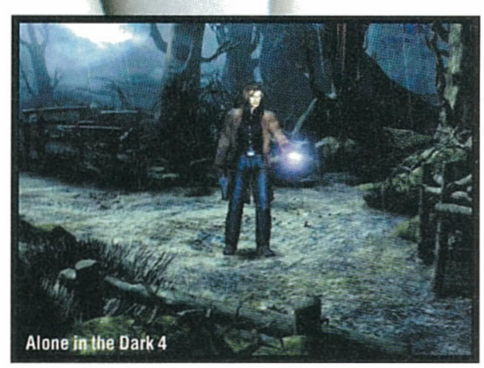


Depuis un an, les boîtes françaises ferment les unes après les autres à un rythme hallucinant : Gamesquad, Kalisto, InUtero, Appeal, Lankhor, Polygon, Cryo... Au total, plus d'une dizaine de développeurs ont ainsi été obligés de mettre la clé sous la porte, et la liste n'est pas close. Combien d'autres vont encore plonger ? La production française semble bel et bien dans l'impasse, à moins qu'elle ne trouve un second souffle via une complète réorganisation.

L'industrie du jeu vidéo est cyclique, tous ses acteurs le savent : tous les cinq ou six ans, une nouvelle génération de consoles débarque, et la génération précédente est bonne à mettre à la poubelle (ou au grenier), ce qui génère à chaque fois une petite crise. Pourquoi ? Pour plein de bonnes raisons : d'abord, à part une petite poignée d'irréductibles – dont vous êtes peut-être – les joueurs ne foncent pas tous comme un seul homme, le matin de sa sortie, sur chaque nouvelle console qui arrive sur le marché. Les ventes s'étalent dans le temps, et la « base installée » commence par être extrêmement modeste. Du coup, les premiers jeux destinés à une nouvelle console se vendent en quantités infiiiiiiniment moindres que ceux qui sortent pour la génération précédente, qui bénéficie au contraire d'une très grosse base installée. À moins d'être des hits absolus (c'est-à-dire des softs qu'une personne sur deux va acheter pour sa nouvelle console), ces premiers jeux vont perdre de l'argent. Beaucoup d'argent. D'autant plus d'argent qu'ils auront coûté infiiiiiiniment plus cher à développer. Et oui, la technologie change d'une génération de consoles à l'autre. Alors afin de pouvoir exploiter correctement les capacités de la dernière génération (sinon, à quoi bon changer de support ?), les développeurs doivent « apprendre » ces nouvelles architectures, et commencer par créer les outils de développement qui vont bien. Il s'agit là d'une grosse mise initiale que pas mal de développeurs n'ont pas forcément les moyens de faire. Mais la tentation technologique est forte chez les codeurs (la mégalomanie de la technique est un mal très franco-français), et comme les éditeurs tiennent à être présents sur les nouvelles consoles dès leur sortie... Bref, tout le monde pousse à la roue, et les budgets de développement sont totalement disproportionnés par rapport aux capacités du marché.

SURENCHÈRE

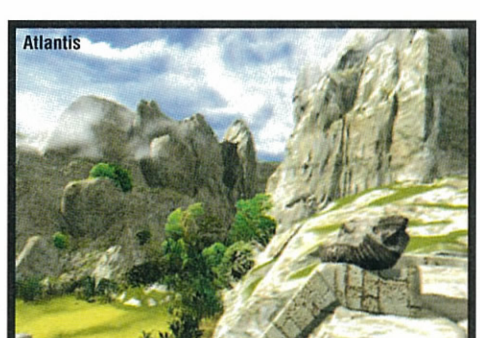
Concrètement, les éditeurs ne se réveillent pas un matin en se disant : « Wow, la PS2 sort dans un mois, vite il me faut des jeux dessus. » Déjà, il faut beaucoup plus d'un mois pour développer un jeu PS2. Ensuite, les constructeurs de consoles encouragent fortement le processus : longtemps avant la sortie de leur nouveau bébé, ils ne se privent pas d'en communiquer les spécifications techniques aux éditeurs, aux développeurs (...exclusifs dans un premier temps, merci pour les autres)... et à la presse, évidemment, qui joue aussi un rôle dans l'affaire. Attention, il ne s'agit pas de la presse PC, là : les ordinateurs sont en perpétuelle évolution, contrairement aux technologies consoles, qui évoluent par paliers. Le marché des jeux PC est donc relativement stable – d'ailleurs, il a toujours plus ou moins joué le rôle d'« amortisseur de crise » pour l'industrie du jeu vidéo. En revanche, en alimentant le battage médiatique autour des futures nouvelles bécanes, les constructeurs entretiennent le doute dans l'esprit des joueurs, et contribuent donc à la dilution des achats. Mais si les éditeurs s'acharnent à financer des développements dédiés aux nouvelles/futures générations de consoles, au-delà de la publicité véhiculée par les média, c'est surtout parce qu'ils sont la cible privilégiée des constructeurs de consoles, qui les appâtent en leur promettant des sous : un peu de sous pour un jeu lambda livré à la sortie de leur console, plein de sous pour un jeu en exclusivité, des tonnes de sous pour un jeu exclusif développé par un studio prestigieux. Seulement voilà, les éditeurs ne connaissent pas forcément très bien le métier de développeur de jeu vidéo ...



Alone in the Dark 4



Arx fatalis



Atlantis

DE L'ARTISANAT...

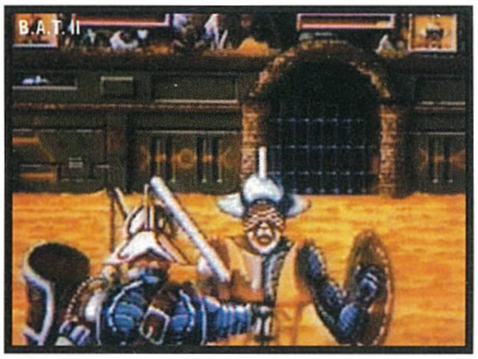
Enfin, disons qu'ils le connaissaient avant, il y a très longtemps, quand ils étaient eux-mêmes dévelop-

peurs. Développeurs en tant que personnes physiques, je veux dire, pas en tant que personnes morales (entreprises). C'est vous dire si ça fait longtemps. Genre il y a 20 ans… En ces temps-là, les jeux étaient torchés en quelques mois par une ou deux personnes qui codaient, faisaient les graphs, et composaient la musique. En ces temps-là, les très gros budgets de type « quatre personnes pendant six mois » (!) n'existaient guère que dans quelques rares studios japonais ou américains. En ces temps-là, les jeux se vendaient par correspondance, ou dans de petites boutiques spécialisées qui jouaient souvent un rôle d'éditeur, en quelque sorte. Elles passaient commande aux programmeurs venus les démarcher, pour ensuite faire la promotion des jeux auprès des clients. Mais bon, ça c'était vraiment les tout débuts. Au cours de ces quelques dernières années, tout a bien changé. Aujourd'hui, il est quasiment impossible de faire un jeu correct pour moins de 1 million d'euros et avec moins de 10 personnes. De plus, les temps de développement se sont considérablement allongés : à de rares exceptions près (comme la série des FIFA, qui revient tous les ans, mais bénéficie en contrepartie d'une équipe permanente de plus d'une centaine de personnes), la moyenne oscille entre 2 et 3 ans… avec même des dérapages jusqu'à 5 ans pour certains. Et une grosse production coûte entre 3 et 10 millions d'euros, selon l'ambition du projet (et l'endroit où il est réalisé, mais ça c'est encore un autre problème). Quoi qu'il en soit, les budgets actuels sont environ vingt fois supérieurs à ce qu'ils étaient il y a 15 ou 20 ans. Du coup, alors qu'il suffisait de vendre environ 20 000 jeux pour rentabiliser son investissement, la barre est aujourd'hui à 300 000.



… À L'INDUSTRIE

En moins de 20 ans, le jeu vidéo est passé d'un artisanat local à une industrie d'échelle internationale. Seulement voilà, ces énormes changements dans la taille des équipes, le budget des jeux et la structure du marché n'ont pas été accompagnés par des changements aussi radicaux dans les mentalités et dans les façons de travailler. Après les années 1984-85, qui ont vu la naissance des premiers studios français (Ere Informatique, Loriciel, Ubi Soft, Infogrames, Microïds, Titus…), le début des années 90 est marqué par une formidable euphorie créatrice. Des jeux comme Alone in the Dark, de Frédérick Raynal, Another World, d'Eric Chahi, et Bat, d'Hervé Lange et Olivier Cordoléani, boostent la créativité des développeurs français, qui rivalisent d'idées fraîches et nouvelles : Flash Back, de Delphine Software, Down in the Dumps, d'Haïku Studios… Puis Sony arrive avec sa PlayStation, et c'est le début de la fin. En 1995, après avoir pas mal ramé pour obtenir les kits de développement, les studios français découvrent une machine difficile à programmer, mais qui se vend comme des petits pains. Et puis en 1996, c'est le carton de Tomb Raider, qui réalise des scores encore jamais vus. Grisés par la perspective d'un marché de masse qui va les faire sortir de leur niche, les éditeurs financent tout ce qui leur est proposé, et la plupart des studios entrent en développement sans prendre le temps de réfléchir à une stratégie, ni de mettre en place une organisation adaptée. Afin de séduire le grand public, les gens du marketing poussent à la simplification du gameplay et mettent l'accent sur le contenu. Et le CD-Rom, avec ses 600 Mo de place à remplir, contribue également aux dérives : la quantité (scènes cinématiques, musiques, etc.) remplace un peu trop souvent la qualité. Les ventes sont assez moyennes mais le jeu vidéo profite de l'engouement pour Internet. La quasi-totalité des éditeurs français entre en bourse (ce qu'ils lèvent alors se compte en milliards d'euros) et l'argent continue de couler à flot… mais de moins en moins dans l'escarcelle des développeurs français, avec qui les relations ne sont pas au top. Ainsi, certains développeurs se tournent également vers le capital risque (Quantic Dream, Nevrax) ou le marché boursier (Kalisto), tandis que les autres courbent l'échine et acceptent des commandes peu glorifiantes – un ou deux millions d'euros pour adapter une licence dans un genre connu – qui ne leur permettent pas de capitaliser des compétences adaptées au marché des jeux console d'envergure internationale.



> « SOMMES-NOUS DES ENTREPRENEURS OU DES CRÉATEURS ? LES DEUX. NOUS SOMMES DES ENTREPRISES DE CRÉATEURS. NOUS AVONS DES CONTRAINTES DE RENTABILITÉ SINON ON COULE, ET DES CONTRAINTES DE CRÉATIVITÉ SINON ON S'ENNUIE. »
> DAVID CAGE, PATRON DE STUDIO DE DÉVELOPPEMENT
> FORUM DE L'IGDA www.igda.org/Forums/forumdisplay.php?forumid=69

LA CHUTE FINALE

Et puis en 2001, c'est la crise : la folie Internet a pris fin, les investisseurs et la bourse sont devenus super-frileux (doux euphémisme). La Xbox et la GameCube sont en retard, et malgré le succès de la PlayStation 2, les jeux PS2 se vendent mal (trop de concurrence). Quant au PC, un peu délaissé au cours de ces dernières années, il ne joue plus son rôle habituel d'amortisseur. L'année 2001 se passe pourtant sans trop de problèmes pour les éditeurs : la distribution, confiante dans les courbes ascen-

dantes du marché au cours des années précédentes, leur a assuré un chiffre d'affaires correct, ce qui a également permis de rassurer les actionnaires. Mais les dépenses engagées pendant les années fastes commencent à plomber tout le monde, éditeurs comme développeurs, et en 2002, c'est la débâcle pour tous ceux qui ont un peu trop misé sur la croissance. Les éditeurs subissent la double sanction de la distribution, qui non seulement réduit considérablement ses commandes (la leçon de l'année précédente a porté), mais ne paye pas tout ce qu'elle prend. En effet, grâce à ce merveilleux système de compensation répondant au doux nom de cross-colatérisation, la distribution a le droit de récupérer l'argent des jeux qui lui sont restés sur les bras les années précédentes. Les éditeurs voient donc leur chiffre d'affaires chuter d'environ 60 %. Acculés, certains répercutent leurs problèmes sur leurs développeurs, dans une élégante réaction en chaîne : en effet, les contrats de développement possèdent une clause qui permet aux éditeurs d'arrêter les jeux sans avoir besoin de donner aucune raison, et ce quasiment du jour au lendemain. Pas mal de développeurs dont les revenus provenaient de contrats d'édition non honorés ou non renouvelés mettent donc la clé sous la porte. Les éditeurs qui ont inconsidérément misé sur la croissance (d'aucuns parleraient de « fuite en avant ») passent à l'étape suivante : plan social (Infogrames) ou redressement judiciaire (Cryo). Quant aux autres, éditeurs moins gourmands (ou meilleurs gestionnaires) et développeurs plus autonomes, il leur faut maintenant tenir jusqu'en 2003, date à laquelle tout devrait reprendre. En effet, tous les pronostics annoncent un prochain Noël de folie. Allez, courage les gars !

TOUJOURS ENVIE DE TRAVAILLER DANS LE JEU VIDÉO ?

Si vous rêvez de créer le jeu ultime, oubliez tout de suite. Ca aurait sans doute pu marcher si vous étiez né 10 ans plus tôt mais aujourd'hui, c'est fini. Aucun éditeur, aucun banquier, aucun investisseur ne vous fera confiance, même si vous lui montrez la plus bluffante des démos. Cela dit, inutile de déprimer : si vous avez vraiment envie de créer des jeux, vous y arriverez. La première solution consiste à dilapider l'héritage familial (si tant est que votre famille vous fasse confiance) pour recruter une équipe et faire le jeu de vos rêves sans rien demander à personne. Mais sans expérience d'aucune sorte : ni de gestion de société, ni de production de jeu, ni d'analyse du marché, ni de travail en équipe, ni... bref, juste avec votre expérience de joueur – même très poussée –, vos chances de réussite sont d'environ 0,01 %. Alors je vous conseille plutôt la seconde solution : vous étudiez une matière utile pour produire un jeu, comme la modélisation 3D ou la programmation en C++, ou vous choisissez des matières susceptibles de vous ouvrir l'esprit, comme l'histoire ou la sociologie (il y en a d'autres, hein, ne vous sentez pas limité par mes exemples, et certaines s'apprennent même ailleurs que sur des bancs d'école), vous complétez éventuellement par une formation en game design (à SupInfoGame ou au DESS d'Angoulême) ou en gestion, et puis vous entrez dans un studio qui a déjà pignon sur rue pour y faire vos classes. Vous verrez que vous y apprendrez plein de choses passionnantes, et si vous avez vraiment autant de bonnes idées que vous semblez le croire, ne vous inquiétez pas que ça va vite se remarquer et qu'on


Dark Earth

saura les apprécier à leur juste valeur. Si ça n'est pas le cas, de deux choses l'une : soit vos idées ne sont pas adaptées à la situation, soit vous ne savez pas les faire passer (vous avez déjà pensé à suivre une thérapie ? Non, ne vous vexez pas, je ne suis pas en train de dire que vous êtes malade : juste un peu névrosé, comme nous tous), soit vous êtes dans un studio qui ne sait pas exploiter le potentiel créatif de ses équipes (vos patrons ont déjà pensé à suivre une thérapie ?). Oui, je sais, ça fait trois choses. Et encore, il y a fort à parier que si vous ne recevez pas du premier coup la reconnaissance due à votre immense talent, la cause en sera un savant mélange des trois. Mais quoi qu'il en soit, si vous voulez consacrer votre vie au jeu vidéo, vous le pouvez. Ah, un dernier conseil : bossez votre anglais – regardez vos films en V.O., lisez les auteurs anglo-saxons dans le texte, etc.


Conflict Zone

PAS DE RECETTE MIRACLE

Ça fait maintenant plus d'un an que j'étudie le sujet, plus d'un an que j'enquête sur les studios français et que je vis au rythme de leurs négociations avec les éditeurs, plus d'un an que j'assiste à toutes les réunions de l'IGDA Paris et que j'échange des e-mails avec les participants de ses forums, plus d'un an que je noircis des pages et des pages de notes sur le sujet et que je remplis des MD et des MD d'interviews... Mais voyez-vous, autant j'ai l'impression de commencer à bien connaître cette industrie, autant je sais que la recette miracle pour créer un bon jeu n'existe pas. Comme toutes les industries de création, celle-ci repose essentiellement sur les individus qui la composent. Or depuis l'arrivée de la PlayStation et de son pseudo « marché grand public », les éditeurs français se sont mis à recruter pas mal de personnes venues d'autres secteurs de l'industrie française, afin qu'ils apportent au jeu vidéo leur « savoir-faire »... Hélas, le résultat a parfois été de l'ordre du savoir-défaire. En commençant à traiter le jeu comme un produit comme les autres, certains éditeurs ont commis une très grosse erreur : ils ont inversé l'ordre des priorités. Ils ont construit leur stratégie autour de leurs nouveaux impératifs de « grosse boîte » qui veut s'organiser, ou de « boîte cotée en bourse » (ou les deux), et ils ont fait rentrer les développeurs dans la catégorie des « fournisseurs », à qui on commande ce dont on a besoin (on attribue à certains dirigeants des phrases assassines du style « les développeurs ne travaillent bien que la tête sous l'eau »). Seulement voilà, les éditeurs ne savaient pas forcément ce dont ils avaient besoin. En tout cas, depuis quatre ans que je fais des reportages pour Joystick, peut-être que je n'ai pas eu de chance, mais je n'ai jamais rencontré aucun éditeur français qui soit capable de m'expliquer la politique éditoriale de sa société (et seulement un étranger, soit dit en passant, mais ce n'est pas l'objet de cet article). Alors imaginez les répercussions dans la hiérarchie de certaines des sociétés en question, quand il s'agit de prendre des décisions au quotidien...

PRODUCTEUR : UN RÔLE-CLÉ

Le producteur de jeu vidéo est un monsieur (ou une dame, mais c'est vachement moins fréquent) qui gère les plannings et les budgets. Il y en a un chez le développeur, qui dégage le reste de l'équipe (les créatifs) de toutes les questions chiantes, et un chez l'éditeur, qui surveille que l'argent donné au développeur (tous les mois ou tous les trimestres, ça dépend du contrat) est utilisé à bon escient. Le rôle de producteur chez l'éditeur, même s'il n'est pas forcément très glorieux ni très apprécié, est cependant absolument clé. Et pourtant, comme le dit Norbert Cellier, qui a quitté Infogrames l'an dernier après y avoir passé 10 ans dans ce rôle, « je crois que cette industrie est la seule qui confie à des juniors (des gens qui ont moins de deux ans d'expérience, ndr) des budgets de plusieurs millions de francs ». Eh oui, comme pas mal de développeurs l'ont hélas expérimenté dans leur vie, rares sont les producteurs qui, comme Norbert, restent plus de deux ans au même poste. Or les jeux se finissent rarement en moins de deux ans, aujourd'hui. Il est donc plus que fréquent que les équipes de développement voient arriver un deuxième producteur en cours de projet, qui débarque avec de nouvelles idées sur la stratégie de sa boîte (il se peut en effet qu'elle ait un peu changé entre-temps), et sur ce dont le marché a besoin, là, maintenant. Exemple : pas de violence gratuite ! L'équipe se voit donc fixer de nouveaux objectifs, pas forcément compatibles avec les précédents. Exemple : il s'agissait à l'origine d'un jeu de baston un peu gore. Et évidemment, tout ça doit être réalisé dans les délais et les budgets initialement prévus. Alors l'équipe se met au boulot, la mort dans l'âme (on a quand même tué son bébé). Mais parfois, manque de chance, voici un troisième producteur qui débarque, avec encore d'autres idées qu'il faut appliquer là, tout de suite. Exemple : Microsoft donne de l'argent si on développe pour sa console, mais il faut laisser tomber la PlayStation 2. Et rebelote. Là, je vous

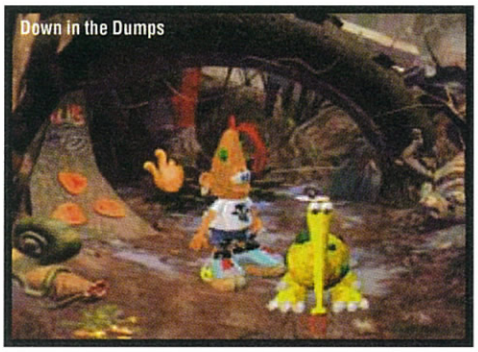

Devil Inside

laisse imaginer le moral de l'équipe… Et puis parfois, il en arrive encore un quatrième, qui pense que le projet d'origine était bien meilleur et qu'il faut y revenir… mais en développant le jeu sur GameCube. Non, ce que je vous raconte là n'est malheureusement pas que le fruit de mon imagination : les projets qui ont connu plus de 5 producteurs sont rares, mais pas moins que ceux qui n'en ont connu qu'un.

> « ENTRE LES US D'UN CÔTÉ QUI RAFLENT TOUS LES GROS BUDGETS ET LES PAYS EN VOIE DE DÉVELOPPEMENT QUI NOUS LAMINENT SUR L'ALIMENTAIRE, OÙ EST NOTRE PLACE ? POUR MOI, C'EST CELLE DE LA CRÉATIVITÉ, DE L'INTELLIGENCE ET DE L'ORIGINALITÉ. MAIS EN AUCUN CAS NOUS NE POURRONS ÉVITER UNE REFONTE DU SYSTÈME ACTUEL, CAR IL NE FONCTIONNE TOUT SIMPLEMENT PLUS. »
> OLIVIER LEJADE, PATRON DE STUDIO DE DÉVELOPPEMENT
> FORUM DE L'IGDA www.igda.org/Forums/forumdisplay.php?forumid=69

REFUS DE GRANDIR

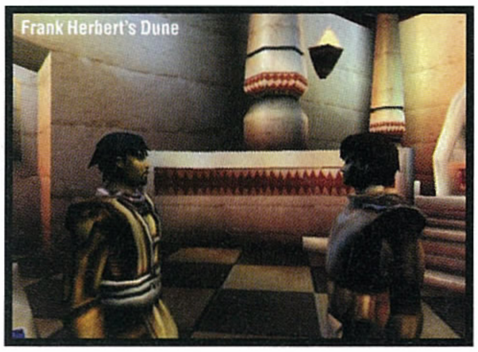
Alors évidemment, ce manque de respect pour leur travail n'a clairement pas aidé les développeurs français à faire de bons jeux. Mais il serait un peu simple, et même carrément injuste de coller toute la responsabilité de la mauvaise qualité des jeux français sur le dos des éditeurs et de leurs producteurs. Comme dans les couples qui vont mal, il n'y a pas un coupable et une victime : les responsabilités sont partagées. Est-ce que les éditeurs n'ont pas su respecter les développeurs, ou est-ce que les développeurs n'ont pas su se faire respecter ? Les deux, mon Capitaine. Certes, avec tout l'argent qu'ils ont levé à droite et à gauche, les éditeurs français ont indéniablement grossi trop vite, ce qui ne les a pas aidés à poser des bases solides pour leur activité. Mais les développeurs ont fait exactement pareil : à partir de 1995, entre les nouveaux studios qui se sont montés et ceux qui se sont mis à grossir, ils ont recruté sans avoir pris le recul nécessaire par rapport au marché (qui, sans être encore un marché de masse, avait quand même évolué), ni mis en place des processus de production compatibles avec l'ampleur de leurs budgets et de leurs équipes. Il faut dire qu'à quelques exceptions près, ceux qui arrivent entre 1995 et 1999 n'apportent pas franchement de remise en question : beaucoup viennent de la communauté des démomakers, et les autres sont recrutés par relation. À l'époque, il n'existe pas encore vraiment de filière universitaire dédiée aux jeux vidéo, et les critères de sélections relèvent davantage de la passion, du « talent » et de la réputation, que d'un « niveau de compétences » dûment identifié. D'ailleurs, étant donné que tout le monde est là pour assouvir sa passion, les salaires sont bas, mais personne ne se plaint : le sentiment qui prédomine, c'est celui d'avoir de la chance d'être ici, et l'état d'esprit est davantage au « pourvu que ça dure » qu'à la responsabilisation et à la remise en question… Les studios de développement de jeu vidéo, ce sont des sortes de colonies de vacances qui fonctionneraient toute l'année, où on pourrait aller même quand on est grand. Mais non, je ne me moque pas : ça fait bientôt sept ans que je travaille dans une entreprise qui fonctionne comme ça, alors je parle en connaissance de cause.


Down in the Dumps

SOLUTION N°1 : COLLABORER

Mais où serait le problème à ce que les développeurs veuillent rester de grands enfants, si les éditeurs voulaient bien jouer le rôle de parents ? Seulement voilà : comme vous l'avez déjà compris si vous avez lu attentivement le début de cet article, les éditeurs ne veulent pas être de bons parents ; ils veulent être des clients. Ils veulent payer, et recevoir en échange un jeu qui tourne. Dommage : l'une des consé-


VENEZ JOUER GRATUITEMENT * SUR UN PC DE OUF * ET GAGNER DES PRIX DE DINGUES *
DÉCOUVREZ LE JEU UNREAL TOURNAMENT 2003 AVEC UN PROCESSEUR Intel® Pentium® 4 À 2,53 Ghz !
Unreal TOURNAMENT 2003
AFFRONTEZ-VOUS !
LISTE DES SALLES PARTICIPANTES :
PARIS
Armageddon / 01 40 09 05 21
CAEN
Espace Micro / 02 31 53 68 68
LES ULIS
Planète Lan / 01 64 46 20 99
RENNES
Arobace / 02 99 79 19 77
ROUEN
Cybermetics / 02 35 07 02 77
PERPIGNAN
Net and Games / 04 68 35 36 29
BREST
Accessibles / 02 98 46 76 10
NARBONNE
Versus / 04 68 32 95 27
PARIS
Tetranet / 01 47 04 33 00
DUNKERQUE
Spot'net / 03 28 26 61 12
LYON
Cybernef / 04 78 58 95 16
PC CD-ROM
Unreal TOURNAMENT 2003
ATARI
ARMAGEDDONSTUDIO
Tous les mercredis de Novembre, venez dans les salles de jeux citées ci-dessus pour affronter jusqu'à 32 joueurs simultanément sur
Unreal Tournament 2003
Rejoignez d'autres joueurs, formez une équipe et combattez contre les autres salles !
* PC de ouf : processeur Intel® Pentium® 4 à 2,53 Ghz - Carte mère ASUS P4B533 - Geforce™4
* Prix de dingues : des bons d' achats, des processeurs Intel®Pentium®4, des jeux Unreal Tournament 2003.
** Venez jouer tous les jours gratuitement pendant 30 mn sur le jeu Unreal Tournament 2003 sur un PC équipé du processeur Intel®Pentium®4.
*** Si vous êtes une salle de jeu et que cette opération vous interesse contactez Holdiland : infos@holdiland.com
Unreal® Tournament 2003 ©2002 Epic Games Inc. Tous droits réservés.
Unreal et le logo Unreal Tournament 2003 sont des marques commerciales ou des marques déposées de Epic Games Inc.
HOLDILAND
DIGITAL EXTREMES
EPIC GAMES
ASUS®
www.asus.com
ATARI
Quelques millièmes de seconde peuvent-ils faire la différence pour vous faire gagner ?
Yes.*
intel inside pentium 4
*Oui. © 2002, Intel, Intel Inside, le logo Intel Inside et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux Etats-Unis et d'autres pays. Tous droits réservés.


Frank Herbert's Dune

quences de la mentalité qui règne chez les développeurs, c'est que les salariés ont encore beaucoup de mal à considérer le jeu vidéo comme un business. Quand on leur parle rentabilité, ils répondent passion. Or la passion ne se suffit pas à elle-même, tandis que la rentabilité permet de continuer à assouvir sa passion… Il y a 15 ou 20 ans, passion et rentabilité étaient effectivement une seule et même chose, car le public était essentiellement composé de gamers privilégiés. Puis, au moment où le fossé s'est creusé entre développeurs et éditeurs (à partir de 1995-96), au moment où les gens du marketing ont commencé à définir la politique éditoriale au coup par coup, en fonction de statistiques (« 30 % des 15-20 ans ont acheté tel jeu, il nous en faut un dans le même genre ! »), au moment où les licences ont progressivement remplacé les créations originales, les développeurs ont été obligés de se plier aux attentes des éditeurs. Mais aujourd'hui que la crise est à nos portes, le temps est venu de recentrer le problème sur le seul enjeu réel de l'industrie du jeu vidéo : le plaisir offert aux joueurs. Pour cela, deux conditions : que les éditeurs arrêtent de recruter des gens qui n'aiment pas jouer, et que les développeurs comprennent que leurs goûts de hardcore gamers ne reflètent plus exactement ceux du marché. Qu'ils sortent donc de leur bande de copains pour s'intéresser au plaisir que recherchent leurs cousins, leurs voisins, les amis de leurs parents… et qu'ils réalisent que le temps est fini où la difficulté était un signe de qualité. Aujourd'hui, la simplicité est un atout si vous voulez plaire au plus grand nombre. Regardez Zelda 64 : la première fois que votre personnage a sauté tout seul lorsque vous vous êtes approché du bord d'une plate-forme, vous avez ressenti un sentiment de frustration. Et puis vous avez découvert que la richesse de ce jeu est ailleurs… Aujourd'hui, la simplicité est également un atout que les développeurs doivent offrir aux éditeurs, s'ils veulent leur permettre de communiquer efficacement sur leurs jeux. Prenons Max Payne (Remedy/Take 2) : tout tourne autour du bullet time. À part ça, c'est un shoot à la troisième personne somme toute assez banal. Et maintenant, comparez-le avec The Devil Inside (Gamesquad/Cryo), qui permet également de ralentir le temps : vous voyez l'erreur ? Le gameplay de Devil Inside le met tellement peu en valeur qu'il y passe quasiment inaperçu. Et autant Max Payne a battu des records de ventes, autant The Devil Inside a été très moyen.

SOLUTION N°2 : STRUCTURER

La plupart des industries de création fonctionnent sur un modèle d'assistanat : il y a la maman (le créatif, le développeur), dont le rôle est de pondre son petit, et le papa (le financier, l'éditeur), dont le rôle est de préparer un nid bien douillet pour que le petit puisse grandir en toute sécurité et faire la fierté de ses parents… Du coup, quand des producteurs débarquent de chez les éditeurs avec une mentalité d'inspecteurs des travaux finis, on comprend que les développeurs éprouvent quelques réticences à leur confier leurs craintes et leurs problèmes. Et pourtant, Dieu sait qu'ils n'en manquent pas, de problèmes à régler. Mais les producteurs expérimentés sont extrêmement rares, qui font profiter les développeurs de leur expérience et sont prêts à s'installer chez eux avec armes et bagages pour les aider. Alors, en l'absence d'aide et de communication, c'est tout le monde qui en pâtit : l'éditeur qui va hériter d'un jeu merdique, pas fini ou en retard, et l'équipe qui s'acharne à faire un truc sur lequel elle ne s'épanouit pas, dont elle aura honte, et qui ne lui permettra pas d'inspirer confiance à un autre éditeur par la suite. C'est pour pallier cette lacune qu'un nouvel acteur est en train d'émerger dans l'industrie du jeu vidéo : la société de production, qui se positionne en tant qu'intermédiaire entre l'éditeur et le développeur. C'est ainsi que les Français Ouat Entertainment (le précurseur, créé il y a bientôt 5 ans) et Multisim Numedia, les Anglais Start Game et Wise Monkey, et les Américains Carbon 6 et Capital Entertainment Group, proposent des prestations allant de producteur exécutif (gestion de projets pour le compte d'un éditeur) à producteur tout court (financement de tout le projet), en passant par


Evil Twin

toute la gamme des solutions intermédiaires. Ouat Entertainement, par exemple, finance des pré-productions et gère les projets qui ont été retenus par un éditeur. Leur approche consiste à acheter des licences dans d'autres médias (Kirikou), ou à développer des licences originales sur plusieurs supports simultanés (série télé, web, etc., pour un effet de synergie). Quant aux fondateurs de Capital Entertainement Group, ils exploitent le réseau de relations et la crédibilité qu'ils ont acquis chez Microsoft pour lever des fonds, afin de financer des projets de A à Z. Leur créneau est celui du très haut de gamme, qui n'existe aujourd'hui guère que chez les éditeurs. En effet, étant donné la complexité des nouvelles consoles, l'investissement nécessaire à la création d'une plate-forme de développement est tellement important que seul un gros éditeur a aujourd'hui un volume d'activité suffisant pour l'amortir ; ce qui explique le succès croissant du middleware auprès des autres développeurs. Pour vous prendre un exemple concret, c'est à l'occasion du premier James Bond sur PlayStation 2 qu'Electronic Arts a développé ses outils pour ladite console. Eh bien figurez-vous qu'ils n'étaient pas moins de 120 programmeurs à travailler dessus ! Sachant que la PS2 fait 128 bits, la blague en interne, à l'époque, c'était « presque un codeur par bit ». Et CEG entend justement offrir à des équipes extérieures aux éditeurs une chance d'inscrire leur nom dans l'histoire du jeu vidéo… Tout un programme !

SOLUTION N°3 : SE MOBILISER

Mais aujourd'hui, il y a un risque que cette créativité ne puisse plus jamais s'exprimer, car c'est l'ensemble de la production française qui est menacée. Non, je n'exagère pas : si les studios de développement ferment les uns après les autres, que croyez-vous que les passionnés qui s'y trouvent encore vont faire ? Se reconvertir dans l'informatique de gestion pour les codeurs ? Dans la pub pour les graphistes ? Ou pointer au chômage pour les concepteurs de jeux et de niveaux ? Certains s'y résoudront certainement, la mort dans l'âme, mais beaucoup vont préférer émigrer, tout simplement. Enfin, pas tous, juste les meilleurs d'entre eux, ceux qui ont capitalisé la plus grande expérience. Mais si le milieu se laisse ainsi décapiter sans réagir, je doute que la création française refleurisse avant longtemps... Ce qui nous amène au troisième et dernier type de mesures à prendre d'urgence : celles susceptibles de rendre notre industrie à nouveau compétitive. Aujourd'hui, grâce aux syndromes Cryo (pas de gameplay), Heart of Darkness (pas d'organisation) et Kalisto (pas de gestion), les développeurs français ont de gros problèmes de crédibilité, tant auprès des investisseurs potentiels que des éditeurs étrangers. De plus, entre les problèmes typiquement français de coûts sociaux et fiscaux trop élevés et de propriété intellectuelle trop contraignante, nos studios ont beaucoup de mal à concurrencer les Américains ou les Japonais sur les gros budgets, et les Pays en Voie de Développement (qui sont en train de supplanter les pays d'Europe de l'Est) sur les petits. La situation est à ce point critique qu'une réflexion de fond a été menée en parallèle par à peu près tous les acteurs de cette industrie, et aujourd'hui, il se passe une chose qui aurait paru totalement utopique il y a ne serait-ce qu'un an : des représentants de tous les acteurs de l'industrie sont en train de se parler, et travaillent à l'établissement d'une déclaration commune destinée à faire bouger les choses. Et entre le bruit qu'elle devrait faire, la maturation (parfois un peu forcée) de toute la profession, les associations professionnelles (le SELL pour les éditeurs, l'APOM pour les développeurs) qui font du lobbying dans les ministères, les associations régionales qui essaient de créer des synergies (Lyon Game, l'ARC Numérique à Lille), la recherche qui commence à se dédier au jeu vidéo (et à lui apporter sa crédibilité) et les écoles comme SupInfoGame et le DESS d'Angoulême qui s'ouvrent afin de former au game design (et vont contribuer à structurer le marché), il existe une chance pour qu'on voie à nouveau un jour de bons jeux français sur nos écrans. Mais il va falloir se battre, et toutes les bonnes volontés seront les bienvenues. Alors si ce sujet vous tient à cœur, allez vite sur www.jvfrancais.org. Le jeu vidéo français a aussi besoin de vous.

« L'ACTIVITÉ DE CE FORUM S'EST BEAUCOUP CONCENTRÉE SUR LES RAISONS FINANCIÈRES, SOCIALES OU LÉGALES QUI FREINENT LE DÉVELOPPEMENT DE JEUX EN FRANCE. MAIS ON NE ME FERA PAS CROIRE QUE CE SONT LÀ LES SEULES CAUSES DE L'ÉTAT ACTUEL DE NOTRE PROFESSION. JE PENSE QU'IL EST PEUT-ÊTRE TEMPS DE LANCER UNE RÉFLEXION DE FOND SUR NOS ORGANISATIONS INTERNES, MODES DE FONCTIONNEMENT, MÉTHODES DE DÉVELOPPEMENT, ETC. BREF, QU'EST-CE QUI PEUT BIEN NOUS RENDRE AUSSI PEU CRÉDIBLES AUPRÈS DES ÉDITEURS (FRANÇAIS OU ÉTRANGERS) ET SURTOUT, QUELS SONT LES MOYENS QUE L'ON PEUT METTRE EN ŒUVRE POUR Y REMÉDIER ? »
OLIVIER NEMOZ, PROGRAMMEUR
FORUM DE L'IGDA www.igda.org/Forums/forumdisplay.php?forumid=69

CRYO SECOURS

INTERVIEW

Fondée en janvier 1992 par Jean-Martial Lefranc, Philippe Ulrich et Rémi Herbulot, Cryo devient éditeur en 1996 puis distributeur international en 1998, investit dans un certain nombre d'autres sociétés (Dreamcatcher, Homesoft, Modern Games, Cryonetworks...), achète un certain nombre de licences (Zinedine Zidane, Frank Herbert's Dune, André Agassi, Zorro, Universal Monsters, Woody Woodpecker, Popeye, Garfield, Thorgal...) et est reprise en octobre 2002 par Ontario (holding canadienne). Au total, la société est montée jusqu'à 230 salariés, et a développé et/ou édité plus d'une centaine de jeux, dont Versailles, Egypte, Atlantis, Thorgal, The Devil Inside, Roland Garros, Gift, Jérusalem, Megarace, Stealth Combat...

Joystick : Que s'est-il passé pour que vous en arriviez à la cessation de paiements et au redressement ?

Jean-Martial Lefranc : C'est difficile d'en parler actuellement (cette interview a eu lieu le 26 septembre, donc avant la décision du Tribunal de Commerce, ndr), mais disons que le phénomène principal qui caractérise les entreprises de jeu vidéo en France, c'est que nous avons eu à la fois la chance et le malheur de pouvoir profiter d'un modèle (l'accès aux capitaux boursiers, ndr) qui n'a été adapté que pendant 2 à 3 ans. C'est-à-dire que nous sommes brusquement passés d'un environnement où une politique de croissance rapide, fortement consommatrice de trésorerie, était considérée comme acceptable par le marché boursier et le marché bancaire, à un environnement où le seul critère est devenu la capacité à générer du cash. C'est cet ajustement, plus ou moins brutal selon la taille des uns et des autres, que nous sommes tous en train de vivre en ce moment. C'est une histoire très commune. Pas forcément très raisonnable, je vous l'accorde, mais l'époque actuelle, qui va tuer beaucoup d'entreprises parce qu'elles n'auront pas accès à du capital, n'est pas loin d'être aussi absurde que la précédente.

C'est peut-être ce qu'on peut appeler une mauvaise gestion de croissance... Quoi qu'il en soit, sur le plan éditorial, quelles sont les leçons que vous avez tirées ?

Aujourd'hui, 80 % des jeux vidéo sont basés sur toujours les mêmes caractéristiques et s'adressent toujours au même marché de joueurs. Là-dessus, seule une dizaine de gros blockbusters arrive à tirer son épingle du jeu. Alors à moins de viser le block-



buster grâce à une politique d'auteur, la solution consiste à cibler d'autres marchés que celui sur lequel se bat la quasi-totalité des jeux actuels. Chez Cryo, nous avons développé une gamme aventure « adulte » (25-45 ans) et une gamme « enfants » (4-12 ans) qui sont aujourd'hui rentables. Là où nous avons perdu de l'argent, c'est d'abord avec Cryonetworks, mais aussi à chaque fois que nous sommes sortis de la « politique Cryo ». Sur des produits plus gamer, par exemple, comme Devil Inside ou From Dusk till Dawn, on s'est pris des tôles. C'est un marché où d'autres savent mieux faire que nous. Je pense que la seule solution pour une société d'édition, aujourd'hui, consiste à identifier ses domaines d'expertise et à s'y installer le plus solidement possible. C'est ce que font les autres. Activision, par exemple, est en train de bâtir une forteresse inexpugnable dans le sport extrême. EA a fait la même chose avec le sport. Et aujourd'hui, notre filiale américaine Dreamcatcher détient quand même 55 % de parts de marché du jeu d'aventure – sans avoir Myst. Alors on continuera à se faire cracher dessus par la presse à chaque fois qu'on sortira un jeu en précalc, mais on sera rentable.


Gift

La presse ne crache pas sur vos jeux en précalc : elle crache sur vos mauvais jeux, sortis trop vite, pas bien testés, et pas agréables à manipuler.

Une des énormes difficultés du secteur est que le processus de production n'est pas standardisé, c'est ce qui le rend beaucoup plus dur que la télévision, le cinéma et les autres industries de création. Un film, quelle que soit sa complexité, on peut s'asseoir autour de la table, lire le script, en faire le dépouillement, et en tirer un plan de travail qui sera réaliste à 10 ou 15%. Dans le jeu vidéo, cette compétence n'existe pas encore, et elle ne s'acquerra qu'à partir du moment où on acceptera de faire et de refaire les choses qu'on sait faire.

> « J'INVITE TOUS LES DÉVELOPPEURS, ÉDITEURS, JOURNALISTES À PASSER UNE JOURNÉE OU UNE DEMI-JOURNÉE DANS UNE FNAC OU UN MICROMANIA POUR DISCUTER AVEC VOS CLIENTS ; VOUS ALLEZ VOIR COMMENT C'EST INSTRUCTIF… »
> ABRIAL DA COSTA, CONSULTANT
> FORUM DE L'IGDA www.igda.org/Forums/forumdisplay.php?forumid=69

Post Mortem Kalisto

INTERVIEW

Fondée par Nicolas Gaume, alors âgé de 19 ans, en 1990, le développeur bordelais Atreid Concept entre dans le giron du groupe Pearson en 1995 (et devient alors Mindscape Bordeaux), en sort en 1996 (sous le nom de Kalisto), entre en bourse en 1999 et dépose le bilan en 2002. Au total, la société est montée jusqu'à 320 salariés et a développé une quarantaine de jeux pour presque autant d'éditeurs, dont Pac in Time, Al Unser Junior, Dark Earth, Nightmare Creatures et Ultimate Race.

Joystick : Pourquoi êtes-vous mort ?

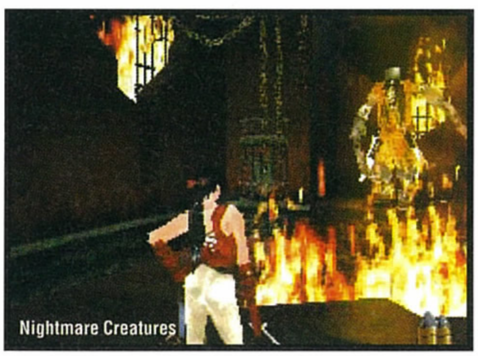
Nicolas Gaume : Nous avons subi les conséquences de trois grandes crises. D'abord il y a eu la crise du marché du jeu, qui a été plus violente que prévu, surtout après les longs mois qu'avait passés Sony à nous rassurer sur l'intelligence de la transition de la PS1 à la PS2. Ensuite il y a un problème de fond qui est celui du financement du développement de jeux dans le monde et en France en particulier. Et la troisième chose c'est la bourse, et je crois que Kalisto soit n'aurait pas dû rentrer en bourse, soit aurait dû y rentrer différemment. Mais au final, il y a une chose sur laquelle je veux insister, c'est que pendant 12 ans on a fait des jeux, pendant 12 ans on a mis toute notre créativité et beaucoup de nous-mêmes dans notre métier, et je ne voudrais pas que Kalisto ne reste dans l'esprit des gens qu'une histoire un peu trop médiatisée de bourse et de fric. Notre passion, c'était les jeux et il ne faut pas oublier qu'on a fait des hits qui ont bien marché.

Comment fait-on pour convaincre un éditeur, en tant que développeur indépendant ?

Contrairement aux autres loisirs, qui reposent sur un principe de narration et disposent d'un cadre technique relativement stable, la grammaire du jeu, c'est l'interaction, et sa chaîne de fabrication, certes de plus en plus structurée (grâce à des technologies standard et des outils génériques), reste complexe et relativement mal définie en début de préproduction, voire de production. La conséquence, c'est qu'on ne commence à avoir une idée de ce qu'est un jeu que lorsqu'on est relativement engagé dans le projet. C'est-à-dire qu'il faut investir jusqu'à 30 %, 40 %, ou même 50 % du budget (soit 2 à 4 millions d'euros), selon les cas et les types de jeux, pour avoir une idée réelle de ce qu'il est. Et même si cette proportion tend à se réduire grâce aux outils génériques (comme RenderWare ou le moteur de Quake 3), on est encore très loin de la simplicité avec laquelle on fait un pilote pour le dessin animé, par exemple. Surtout quand on sort des genres connus. Par ailleurs, les éditeurs et les distributeurs ont beaucoup de mal à se projeter à un ou deux ans dans le futur, ce qui nous différencie une fois de plus des autres loisirs. Ces deux raisons cumulées font que les développeurs qui créent des jeux originaux sont obligés de s'engager assez loin sur leurs projets. Et avec la crise actuelle, les éditeurs ont encore davantage besoin d'être rassérénés sur un projet. Pour les rassurer, il y a deux solutions : soit le jeu est quasiment terminé et ils l'achètent parce qu'ils l'ont jugé sur pièces, soit il exploite une licence marketing qui leur donne l'assurance (parfois illusoire d'ailleurs) qu'ils en vendront un certain nombre quoi qu'il arrive. Mais là encore, cela signifie qu'il faut investir. Quand on a signé avec Sony pour Nightmare Creatures, le jeu était très avancé. Du coup, ils ont pas mal investi dessus en marketing et on en a vendu 1,5 million d'exemplaires.

Votre erreur aurait alors consisté à trop ou à mal investir ?

J'ai cherché à trouver un équilibre entre de la prestation de service – c'est-à-dire le fait d'utiliser nos technologies et notre savoir-faire pour réaliser des jeux de commande à moindre prix et à moindre risque, comme le cinquième Élément, qui s'est très bien vendu – et de la création originale plus ambitieuse, pour laquelle nous avons été obligés de beaucoup investir, notamment dans des technologies coûteuses, pour avoir une capacité à prototyper plus vite et avoir des playable plus tôt. (La « first playable » est la première démo jouable, qu'on obtient à la fin de la


Nightmare Creatures

préprod, ndr.) C'est pour répondre à l'augmentation des coûts de production liés à l'arrivée des nouvelles consoles que nous nous sommes tournés vers la bourse à la fin des années 90, et cet apport d'argent nous a permis de faire plusieurs jeux en même temps. Comme on s'était construit une expérience dans l'action, l'aventure/action et les jeux de course – et une telle diversité est assez rare chez un développeur indépendant – on a voulu continuer à développer des projets originaux dans ces créneaux. Et comme les éditeurs réagissaient positivement à ces projets, on est allé un peu plus loin que ce que font habituellement les développeurs, de façon à signer de meilleurs contrats avec les éditeurs – puisque nous assumions une part plus importante du risque. La bourse, ce sont nos conseils qui nous l'ont recommandée comme outil de financement. En 1999, on était au début de la période spéculative, donc la bourse de Paris voulait des boîtes de technologie cotées, et pour les conseils, les banques, c'était une opportunité de gagner des sous. La perversité de la bourse, c'est qu'elle pousse à la croissance en assurant qu'elle vous accompagnera dans le long terme. Or le long terme dans le jeu (4 à 6 ans), est très loin du long terme de la plupart des investisseurs (3 à 12 mois). Nos besoins financiers identifiés étaient de 350 à 400 millions de francs, mais quelques mois avant l'introduction en bourse, nos conseils nous ont fait accepter une opération en deux temps : un peu à l'intro et beaucoup un an plus tard. Nous avons donc obtenu 40 millions d'argent frais net à l'introduction, ce qui était totalement disproportionné par rapport à ce dont on avait besoin. Et puis en 2000, les éditeurs ont décidé de différer leurs investissements en développement en attendant que la PlayStation 2 s'installe – alors qu'on avait deux tiers de jeux PS2 – et parallèlement il y a eu une crise boursière qui nous a privés des millions restant dont on avait besoin pour nous développer correctement. On s'est donc retrouvé avec trop de charges salariales par rapport aux moyens qu'on nous avait donnés. La fin de l'histoire est sordide. J'ai essayé de me battre sur tous les plans pour éviter ce qui est finalement arrivé et je ne souhaite à personne de devoir passer par là un jour. Ce qui me rend à la fois triste et très heureux aujourd'hui, c'est que beaucoup de nos projets vont être rachetés par des éditeurs ou d'autres développeurs, et vont être terminés, et vont être dans les magasins.



Le cinquième élement

La Société de Consolation

Pendant les années 90, les entreprises du jeu vidéo compensent le manque d'organisation et les bas salaires par la création de communautés extrêmement soudées. Les studios de développement, notamment, qu'ils soient indépendants ou internes à des éditeurs, sont comme des grandes familles dont il est très difficile de s'extraire : la frontière entre vie privée et vie professionnelle est extrêmement floue, et le management des personnes repose sur des valeurs parfois très subjectives. Je vous recommande à ce sujet la lecture de « La Société de Consolation », dans lequel Jérémie Lefebvre, animateur 3D chez Ubi Soft, essaie de démonter les mécanismes par lesquels le management familial des frères Guillemot réussit à obtenir le consentement perpétuel des salariés. Jérémie est également l'initiateur d'Ubi Free, ce syndicat virtuel qui dénonçait l'absence de structure sociale au sein d'Ubi Soft, « le pays joyeux des enfants heureux ». Vous pouvez encore en consulter les archives sur www.multimania.com/ubifree/.

Post Mortem In Utero

Fondée en août 1994 par Gilles Chavy, David Legrand et Yann Orhan, rejoints quelques mois plus tard par Vincent Manouvrier et Stéphane Bachelet, puis en 1997 par Xavier Gonot, In Utero a commencé par faire de la prestation graphique, avant de passer au développement complet de jeux, et de déposer le bilan en mars 2002. La société est montée jusqu'à 50 salariés et a réalisé trois jeux complets : Jekyll et Hyde sur PC et DreamCast pour Cryo, Evil Twin sur PC, Dreamcast et PS2 pour Ubi Soft, et L'Ombre de Zorro sur PC et PS2 pour Cryo.

Joystick : Comment expliquez-vous votre échec ?

Gilles Chavy : Il existe plusieurs raisons, dont la première est que nous avons été trompés, coulés par nos éditeurs. Au printemps 2001, nous venions de finir Evil Twin sur PC quand Ubi Soft nous a dit qu'ils étaient partants pour le 2. On a donc lancé la préproduction d'Evil Twin 2 (l'usage du métier veut qu'on commence à travailler avant d'avoir un contrat, sinon rien ne se fait…). Mais 3 ou 4 mois plus tard, ils sont complètement revenus sur leur décision. C'était comme s'ils se désintéressaient totalement d'Evil Twin. À tel point qu'ils n'ont quasiment rien dépensé en marketing pour la sortie du jeu. C'est d'ailleurs l'une des choses que je ne m'explique toujours pas à ce jour : comment un éditeur peut-il dépenser plus de 17 millions de francs (le budget global de production d'Evil Twin, toutes plates-formes confondues) et ne pas essayer d'en récupérer un peu en soutenant le produit à sa sortie ? En attendant, ça nous a fait une équipe qui s'est retrouvée tout à coup sans rien à faire. Et comme il faut plus de six mois de négociations pour signer un contrat avec un éditeur, elle n'allait a priori pas recommencer à être productive de sitôt. Heureusement, nous avions la seconde équipe, qui finissait L'Ombre de Zorro pour Cryo, et au moment où Ubi nous plantait, Cryo nous disait banco pour Zorro 2. Seulement là, bizarrement, on ne les a crus qu'à moitié. On a donc juste mis une équipe très réduite sur la préprod de Zorro 2, et on a bien fait car Cryo a annulé la commande quelques mois plus tard, en décembre 2001. À ce moment, ce qui nous a bien dégoûtés, c'est qu'on a entendu des bruits sur un studio russe à qui Cryo aurait confié le projet… chose qu'ils n'avaient contractuellement pas du tout le droit de faire !

Mais derrière tout ça, la vraie raison de notre échec, c'est sans doute le manque généralisé de maturité de cette industrie. Ce qui est d'autant plus triste, c'est que nous avons dû fermer au moment où nous étions enfin devenus mûrs, car nous avons mis à profit le manque d'activité du début 2002 pour faire un bilan global sur nos processus de production (enfin l'occasion de souffler après 6 ans de folie !) qui, nous le pensions tous à In Ut, manquaient de professionnalisme sur de (très) nombreux points. Mais nous n'étions pas les seuls à manquer de maturité. Chez Ubi Soft, par exemple, nous avions un producteur absolument génial (sympa, compréhensif, impliqué…), mais hélas trop débutant pour un projet aussi ambitieux qu'Evil Twin. À l'époque, nous étions ravis de travailler avec lui, mais avec le recul, je crois qu'étant donné notre propre inexpérience, il nous aurait plutôt fallu un producteur capable de nous faire tenir nos délais : un producteur ayant suffisamment d'expérience pour identifier à l'avance certains pièges majeurs dans lesquels on est tombé comme les bleus que nous étions. Pour un jeu comme Evil Twin, qui misait beaucoup plus sur la qualité graphique que sur l'originalité du gameplay, la tenue des délais était un élément crucial de réussite : plus on attendait, et moins la qualité graphique risquait d'impressionner. Or la production a tellement glissé que le jeu n'est finalement sorti que plus d'un an après la date prévue. Il faut dire qu'une autre de nos erreurs majeures fut de licencier pour notre moteur 3D une technologie encore en cours de développement. Une de nos faiblesses, c'est que nous sommes des gentils garçons. Nous avions créé notre boîte sur l'idée un peu utopique qu'on peut bosser en étant heureux. C'est ce qui nous a fait tenir aussi longtemps, mais ça n'était pas suffisant pour régler tous les problèmes. En l'occurrence, on voyait bien que la techno qu'on avait achetée n'avançait pas comme il l'aurait fallu, mais on n'arri-

INTERVIEW

vait pas à rudoyer notre partenaire. Si Ubi nous avait mis la pression, il nous aurait été plus facile de la mettre sur eux à notre tour, comme dans une réaction en chaîne. Ça aurait peut-être tout changé, qui sait ? À une certaine époque, nous avons repoussé des investissements extérieurs. Aujourd'hui, je me demande si, au nom d'une certaine indépendance, nous avons bien fait… mais rendre des comptes tous les jours et avoir pour désormais unique objectif d'être introduit en bourse, ça ne cadrait pas bien avec nos envies, et notre « culture »… et il a été prouvé que ça ne rend pas plus mûr pour autant, alors….


L'ombre de Zorro

Remerciements

Je tiens à remercier, pour le temps qu'ils m'ont consacré et les informations qu'ils ont bien voulu partager avec moi : Abrial Da Costa (consultant), Alain le Diberder (CLVE), Alexandre Foulon (Crédit Lyonnais), Antoine Villette (Darkworks), Benoit de Maulmain (Interactive Finance), Bernard Bey (Arxel Tribe), Charles Cecil (Revolution Software), Christophe Ramboze (Vivendi Universal), Dave Sharp (Gamers Republic), David Cage (Quantic Dream), Emmanuelle Savignac, Frédéric Tibout (Oiko), Frédérick Raynal (F4 Toys), Georges Fornay (Sony), Gilles Chavy (ex-In Utero), Guillaume de Fondaumière (Arxel Tribe), Hubert Chardot (ex-Gamesquad), Ivan Lebeau (Elektro Games), Jason Della Rocca (International Game Developers Association), Jez San (Argonaut Software), Kevin Bachus (Capital Entertainment Group), Laurent Fischer (Assedic), Laurent Salmeron (ex-Gamesquad), Mike Gamble (THQ), Nicolas Bonvalet (ex-Cryo), Nicolas Gaume (consultant), Norbert Cellier (indépendant), Olivier Lejade (Mekensleep), Olivier Masclef (Widescreen), Olivier Pierre (Wanadoo Edition), Philippe Campion (EMG), Philippe Nouhra (indépendant), Philippe Sauze (Electronic Arts), Raphaël Colantonio (Arkane Studios), Romain Poirot (Interactive Finance), Sébastien Doumic (Ouat Entertainment), Sébastien Hamon (Xilam), Sophie Revillard (indépendante) et Yves Guillemot (Ubi Soft).

Je remercie également, pour leur accueil et leur soutien, tous les participants du chapitre parisien de l'IGDA (www.igda.org/Chapters/paris.htm).

Faire part Mekensleep

Au milieu de ce marasme, enfin une bonne nouvelle : la naissance d'un nouveau développeur parisien ! Mekensleep n'est pas un fantasme de joueur-qui-veut-créer-le-jeu-de-ses-rêves. C'est une vraie société, avec à sa tête un vrai businessman, Olivier Lejade, qui a quitté Nevrax (les développeurs de Ryzom) avec quelques millions en poche. Quelques millions ? Oui, vous avez bien lu. Je ne sais pas combien, mais suffisamment pour financer de A à Z un projet massivement multijoueur ambitieux. Pas mal, non ? Bon, autant être honnête avec vous : des businessmen de la trempe du Lejade, vous n'en trouverez pas à tous les coins de rue. Ancien fondateur et PDG de Nevrax poussé à quitter sa propre boîte par les efforts conjoints de son ex-associé David Cohen et de ses ex-investisseurs, Olivier a non seulement su négocier un départ confortable, mais il profite aujourd'hui du travail de son ancienne boîte, car il utilise pour son nouveau projet, Famenet, le code Logiciel Libre de Ryzom ! Bref, étant donné la personnalité d'Olivier, le soin avec lequel il recrute ses collaborateurs (il y a plein d'éléments d'exception sur le marché en ce moment, mais encore faut-il savoir les intéresser…), et toute l'expérience que la petite équipe a accumulée dans ses précédentes aventures, Famenet est d'ores et déjà un projet à suivre.

Joystick : Quand tu as choisi de développer Ryzom sous GPL (General Public Licence), tu avais prévu ce qui arriverait ensuite ?

Olivier Lejade : Absolument pas. La politique Logiciel Libre de Nevrax n'était pas un calcul à moyen terme, ni une sorte de police d'assurance au cas où les choses auraient mal tourné – même si cela s'avère être aujourd'hui le cas : c'était avant tout un choix philosophique. J'ai créé ma première société avec Anthony Zboralsky (le pirate du FBI), qui était un farouche défenseur du logiciel libre. C'est lui qui m'a fait découvrir le projet GNU et ce génie visionnaire qu'est Richard Stallman. Comme Richard, je pense que le logiciel doit être libre, et que le droit du copyright anglo-saxon (et je ne parle même pas du droit d'auteur français…) est une notion qui pose problème dans le cadre d'œuvres fonctionnelles comme le logiciel. Il faut savoir que le copyright est, comme son nom l'indique, un droit de copier les œuvres. Il a été inventé à une époque où la copie de livres nécessitait d'investir dans de lourdes et coûteuses machines. La protection des gens qui investissaient là-dedans se justifiait par le fait qu'ils œuvraient pour le bien collectif, en rendant accessible des oeuvres qui ne l'auraient pas été autrement. On leur accordait donc ce droit comme un privilège. Mais aujourd'hui, avec l'informatique personnelle, n'importe qui peut copier très facilement n'importe quel contenu numérique, et le copyright ne peut absolument plus se justifier de la même façon. À l'époque ou Bill Gates a exploité cette anomalie pour créer l'empire Microsoft, Richard Stallman est l'un des rares à avoir vu le danger. Il a démissionné de son poste au MIT pour programmer entre autres GCC, le compilateur le plus répandu au monde, et écrire le GNU Manifesto, qui a donné naissance à la FSF : la Free Software Foundation. Il ne faut pas oublier que c'est l'esprit de partage prôné par le Logiciel Libre qui a permis la naissance d'Internet. À ma connaissance, je suis le seul professionnel à appliquer cette philosophie au jeu vidéo… avec John Carmack : il rend régulièrement les moteurs de ses anciens jeux disponibles sous la GPL.

Mais avant ça, il l'aura vendu plus d'une fois, son moteur… Comment peut-on gagner de l'argent autrement qu'en vendant son code ?

C'est un problème auquel j'ai longuement réfléchi, car dans l'industrie du logiciel, le risque c'est effectivement de perdre tout avantage concurrentiel. Sauf que contrairement à un logiciel, un jeu vidéo n'est pas que du code. Donc l'idée, ça a été de conserver la partie non code en propriétaire, et de faire appel aux ressources sous GPL sur le Net, afin de les utiliser en tant que briques pour bâtir le jeu. Du point de vue ingénierie logiciel, l'avantage du Logiciel Libre est qu'il produit du code plus robuste, plus stable, et qui évolue plus vite que les autres, grâce aux milliers de contributions dont il bénéficie dans le monde entier. Linux est plus stable que Windows, et il y a moins de failles de sécurité avec un serveur sous Apache que sous IIS. Aujourd'hui, ce n'est plus la technologie qui fait la différence – on le voit avec la démocratisation du middleware – mais c'est l'univers, l'histoire, le gameplay… Par ailleurs, je me spécialise dans le jeu massivement multijoueur qui représente un changement fondamental de business model par rapport au reste de l'industrie vidéo-ludique. On passe en effet d'un modèle basé sur la vente de produits à un modèle basé sur la vente de service. Et dans ce contexte, le Logiciel Libre devient un atout majeur. C'est malheureusement ce changement que, une fois confrontés à la crise, mes actionnaires de Nevrax ont oublié et qui m'a forcé à partir : je ne pouvais pas accepter de retomber dans le piège de l'ancien modèle car c'est réellement une nouvelle ère qui s'annonce pour ceux qui s'intéressent aux communautés en ligne, et c'est à cela que je veux travailler aujourd'hui. ■


LE CHALLENGER DU DÉBUT DE SAISON
442
La Passion du Foot
PC CD-ROM
Plus de 600 clubs, 20 000 joueurs sur 21 championnats de la saison 2002 - 2003
Gestion complète du club : entraînements, équipe, tactiques, conférences de presse, transferts, stade, billeteries….
Représentation des matchs en 3D et vue du banc de touche, possibilité de donner ses instructions pendant les matchs.
PC CD-ROM
© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.
SCi GAMES
www.sci.co.uk

TOP RÉDAC'

ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe…

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.

TOUT PUBLIC — Pour tout public.

PUBLIC AVERTI — Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE — Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL IP/IPX — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

joystick CD-Rom — Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION



Aliens Vs Predator 2 — *Novembre 2001* • Monolith

Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Midtown Madness 2 — *Octobre 2000* • Angel Studios

STRATÉGIE



Age of Kings — *Octobre 1999* • Ensemble Studios

Conflict Zone — *Mai 2001* • MASA

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

Warcraft 3 — *Septembre 2002* • Blizzard

JEUX DE RÔLE



Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

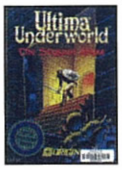
Fallout 2 — *Décembre 1998* • Interplay

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware







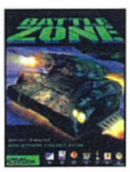
ACTION AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Thief 2 — *Juillet 2000* • Looking Glass



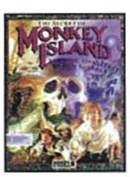
ACTION TACTIQUE

Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment

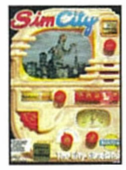


AVENTURE

Discworld Noir — *Juin 1999* • Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts



GESTION

Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software



SIMULATION

B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

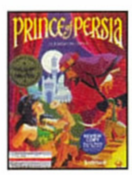
Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone



PLATES-FORMES

Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft





ARCADE RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17

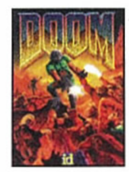


SPORT

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France



RÉSEAU

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call : Dark Majesty — *Octobre 2001* • Turbine

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic

LES JEUX QU'ON ATTEND

Deus Ex 2 — *Ion Storm* — Action-Aventure/Eidos

Doom III — *Id Software* — Shoot/Activision

Freelancer — *Digital Anvil* — Simulation spatiale Microsoft

No One Lives Forever 2 — *Monolith* — Shoot/Sierra

Sovereign — *Verant* — Stratégie en ligne/Verant

Toca Race Driver — *Codemasters* — Simulation/Codemasters



NO ONE LIVES FOREVER 2

MILLE EXCUSES : ON S'EST COMPLÈTEMENT TROMPÉ LE MOIS DERNIER À PROPOS DE NO ONE LIVES FOREVER 2... CE JEU N'EST PAS BON, IL EST JUSTE EXCELLENT !

PUBLIC AVERTI — INTERNET 4? — LOCAL IP/IPX 4?

CONFIG MINIMUM PIII 650, 256 MO DE RAM
ÉDITEUR SIERRA **DÉVELOPPEUR** MONOLITH ÉTATS-UNIS
TEXTE V.F. **VOIX** V.O.

Dit comme ça, cela peut passer pour une nuance d'appréciation, mais lorsqu'il tourne, on comprend tout de suite quelle est la différence entre un bon jeu et un excellent jeu. Dire de No One Lives Forever 2 qu'il n'est qu'un très bon shoot serait à la fois profondément injuste et réducteur. Non contents d'en faire un brillant démonstrateur technologique du moteur Jupiter, les développeurs ont su recycler le premier No One Lives Forever avec beaucoup d'astuces, un peu de génie, et parfois suffisamment de bon sens afin de ne pas donner au joueur l'impression de consommer un plat réchauffé.

Jane Bond 2

Toute l'histoire de No One Lives Forever 2 commence à la meilleure période de la guerre froide. Quelque part en 1967, deux ans après le premier épisode des aventures de Kate Archer, les blocs Est et Ouest se font délibérément la gueule et se mettent dessus par guérillas interposées. Les stocks des armes nucléaires dépassent de loin le minimum syndical nécessaire pour faire péter vingt fois la planète, et il suffit qu'un général américain ou soviétique grille un fusible pour que la totalité de l'espèce humaine tienne dans un cendrier (gros le cendrier, certes). Aussi, certains stratèges soviétiques, décidés à se débarrasser de l'ennemi américain, tentent de provoquer une bonne Troisième Guerre mondiale bien velue, et surtout, bien radioactive. Mais pour ce faire, il faut un bon prétexte, et surtout, un bon outil. Le prétexte, c'est l'invasion militaire de l'île de Khios, au large de la Turquie, en pleine mer Égée. La tension internationale est telle qu'il suffit que le drapeau soviétique flotte sur ce morceau de caillou pour que les missiles quittent leur silo. Mais l'île est très sévèrement défendue. Aussi, nos chers conspirateurs ont-ils eu la bonne idée de contacter le C.R.I.M.E. afin d'obtenir une arme secrète permettant d'écraser facilement toute résistance. Pour ceux qui ne le savaient pas encore, le C.R.I.M.E., c'est l'organisation pleine de super méchants que Kate Archer a déjà affrontée il y a deux ans.

Le monde selon Broccoli et Fleming

D'ailleurs, puisqu'on parle de cette espionne, il fallait bien que le C.R.I.M.E. songe à la supprimer. Aussi, on ne sera pas surpris de voir la « mort » en direct de notre miss

LE C.R.I.M.E. EST ÉTERNEL

SHOOT 3D BIEN GROOVY

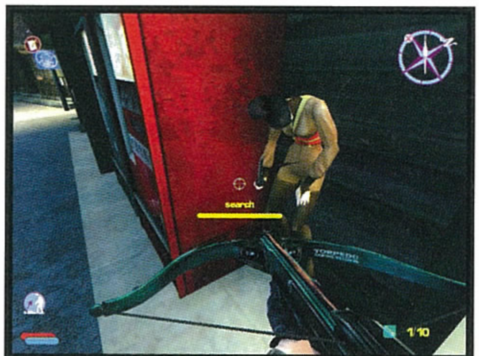
dès la fin de la première mission. En un coup de sabre Kate s'écroule.
Brouf ! Rideau. Générique. Et le jeu commence. Tout est calibré exactement comme dans un James Bond. Et lorsqu'on voit l'agent Archer s'écrouler, c'est autant crédible que la mort de James Bond dans « On ne meurt que deux fois » : tout le monde sait qu'il va se relever dans moins de trois minutes.
Et ça continue comme dans tous les James Bond. Le monde est toujours en crise, et on a des cut-scènes avec plein de méchants dedans. L'ambiance des années 60 est toujours aussi prédominante et le design environnant restitue fidèlement ces grands moments de l'utopie du plastique PVC cassant, de l'amiante miracle, de l'aluminium à gogo et du formica marron-beige. Les exploits de Kate Archer s'étendent sur 15 niveaux qui la font voyager au Japon, en Sibérie, en Inde, en Ohio, en Antarctique, dans deux bases secrètes du C.R.I.M.E. et sur l'île de Khios. Et, bien que l'on ne suive pas de formation



dans les bureaux de l'U.N.I.T.Y., un bref passage au siège nous donne l'occasion de visiter les locaux d'une manière « musclée ».
Les méchants sont bien au rendez-vous. L'I.A. est loin d'être dégueulasse : il n'est pas rare de se faire contourner lorsqu'on se fait repérer. Les ennemis ont l'ouïe très sensible et au combat, ils font preuve d'initiative en se plaquant au sol, en lançant des grenades, en s'abritant derrière les murs, ou encore en ne restant jamais à la même place. Il va sans dire qu'ils sont aussi bien protégés que Kate et que tirer dans la tête devient une nécessité lorsqu'on voit comment les munitions sont rationnées. Et viser la tête de quelqu'un qui se cache, ou qui passe son temps à bouger dans tous les sens, n'est pas une chose aisée.

Dans la peau d'une brune

En deux ans, Kate a bien changé… Rien que physiquement, il semble que Mitzy Martin ait laissé la place à une autre (d'ailleurs, les gens de Monolith ont confirmé ce changement de modèle, tout en prenant bien soin de cacher le nom de la nouvelle élue). La nouvelle Kate est proche de la bombe anatomique, avec des kilomètres de jambes à ne savoir quoi en faire, à part faire rêver, une poitrine rebondie et aussi accueillante que celle d'une Betty Page, des formes que le roulement habille, et un visage d'ange aux expressions troublantes.
Elle a fait pas mal de progrès depuis ses dernières aventures. Bon, elle sait toujours aussi bien courir, marcher, nager… La routine quoi ! Mais en plus, elle peut désormais se pencher dans les coins, juste pour jeter un œil, et porter les corps qu'elle laisse derrière elle, histoire de ne pas attirer l'attention. De même, et à l'instar de jeux comme Thief II, elle a la capacité de se fondre dans l'ombre et d'éteindre les lumières d'une pièce pour passer inaperçue. Elle peut aussi fouiller les corps des victimes, afin d'y trouver soins, munitions, renseignements et tout une quantité de choses inutiles comme des ballons péteurs (véridique). Enfin, elle peut dorénavant se perfectionner en allouant des points d'expérience acquis pendant les missions. Le joueur peut augmenter une ou plusieurs des huit compétences propres au personnage, ce qui donne enfin une justification à tous les documents secrets qu'on peut trouver. Lesdites compétences vont de la discrétion à la précision au tir, en



Le moteur physique est performant. Ici, le corps de l'ennemi cloué à la paroi par un carreau d'arbalète tombera au sol si on reprend le carreau.

REMARQUE

Pour les celles et ceux qui sont un tant soit peu attentifs au pavé technique du jeu, ils auront remarqué qu'il y a un point d'interrogation derrière le nombre de joueurs pouvant participer à une partie en réseau. En fait, nous avons reçu la version testable en mode solo. D'autre part, il semble que Monolith ait favorisé, pour le moment, le jeu multi en mode Coopératif, ne voulant pas marcher sur les larges plates-bandes de deathmatch monopolisées par des Quake III et autre Unreal Tournament 2003. On est donc pas en mesure d'annoncer officiellement si No One Loves Forever 2 sera ouvert à un nombre de joueurs supérieur à 4 pour ses parties en réseau, et si on aura des modes autres que le Coopératif. Le nombre de participants affiché ici n'est donc qu'une estimation « au pire », en espérant qu'elle se révèle être meilleure.



Déjà vus



Certaines têtes ne sont pas inconnues. Ainsi, l'ami Volkov, grand méchant du premier épisode, revient ivre de vengeance sur une chaise roulante (immobilisé suite à un accident de ski, sic.), tandis qu'Armstrong, lui, revient pour prêter main-forte à Kate.

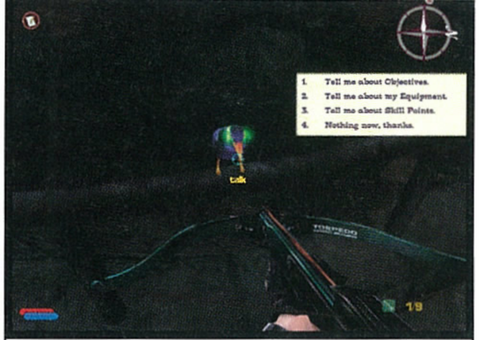


passant par l'endurance, la résistance ou encore la capacité de fouiller rapidement les corps.
Toutes ces nouvelles aptitudes en disent long sur le nouveau gameplay de cette suite. Cependant, certains d'entre nous pourraient regretter la disparition de la capacité de distribuer des mandales. Ce choix étant plus guidé par ce nouveau choix du gameplay, ce n'est pas trop grave en soi, mais bon : une fille qui balance des baignes, ça a aussi son charme (merci monsieur Russ Meyer).

Histoire de faire taire les rustres et les malpolis, il faut bien faire parler les armes. Au bout du compte, on se retrouve avec moins d'attirail à bord. D'ailleurs, on s'aperçoit que l'inventaire des armes est devenu commun avec celui des gadgets. Il faudra donc faire preuve d'organisation lorsqu'on ira au combat. Les armes sont rangées par catégorie. En gros, on trouve les explosifs, les armes à feu et les gadgets. On constate que pas mal d'armes du premier épisode ont disparu. Fini le p'tit 38. à barillet, le Luger de grand-père et la bonne vieille Walter à silencieux. Il faut se contenter d'un peu moins mais de tout aussi efficace. On a quand même droit à quelques nouveautés : le fusil à pompe, grand absent du premier tome, les armes blanches du genre Katana ou sabre, et une matraque électrique remplaçant l'arme de base du premier tome (qui n'était rien d'autre que les mimines musclées de l'héroïne, distribuant des jolis gnons à travers champs).

Mais où allez vous mettre cette banane, Kate ?

Est-ce la réduction des budgets militaires de ces dernières années qui veut ça ? On a moins de bordel dans les poches. Fini les vaporisateurs de parfum paralysant, corrosifs, ou encore les rouges à lèvres explosifs. Dans cette nouvelle aventure de Kate Archer, les gadgets sont moins anecdotiques. La barrette à cheveux n'est plus d'actualité, on ne peut plus compter sur son cyanure pour se défendre. De même, le ceinturon grappin n'est plus en dotation, tout comme les élégantes lunettes I.R.-appareil photo. Les méthodes deviennent plus classiques, mais sans pour autant sacrifier cet esprit gadget digne de Q, fournisseur officiel des agents secrets de Sa Majesté. Du coup, on se retrouve avec un rouge à lèvres appareil photo bien plus proche de ce qu'on a pu voir dans les James Bond de notre enfance, un chalumeau plus volumineux que celui de la version précédente et un coupe-ongles inoffensif en guise d'outil de crochetage.
Les « gaz de combat » sont toujours présents, sauf qu'ici, ils ne sont plus conditionnés sous vaporisateur, mais sous forme de grenades. Bon, histoire de rassurer tous les vétérans de la Première Guerre mondiale qui joueront à No One Lives Forever 2, je tiens à préciser que lesdits gaz de combat ne sont que des somnifères ou du protoxyde d'azote (appelé couramment gaz hilarant). Évidemment, il y a des trucs plus expéditifs comme les gaz corrosifs, mais bon, les gaz moutarde brillent par leur absence. La grande nouveauté « gadgeteuse » réside dans un lance-projectiles qui, à lui tout seul, permet de varier le gameplay. En gros, ça ressemble à un long flingue de paint-ball et ça tire plusieurs munitions différentes. Ainsi, on peut



Contrairement à la version précédente du jeu, les agents de U.N.I.T.Y. restent en contact permanent avec Kate lorsqu'elle est sur le terrain. Il n'y a donc plus de phases tutoriales dans les locaux de U.N.I.T.Y.





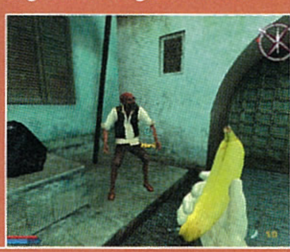
Inspecteur Gadget

Comme d'habitude, l'agent Archer dispose d'un grand nombre de gadgets. On y retrouve les chalumeaux et les outils de crochetage. En nouveauté, la peau de banane fait une apparition remarquée, tout comme le chat explosif et la grenade de gaz hilarant.











envoyer des tranquillisants, des « traceurs » permettant de savoir où se trouvent les ennemis « marqués », des neutralisateurs de caméras qui ne sont que des ventouses qui se collent sur l'optique, des charges électrocutant tous les êtres humains et neutralisant tout dispositif du genre « robot de surveillance », et enfin des boules de glue immobilisant la cible. En soi, ce gadget est l'une des armes les plus usitées pour la progression. On regrette au passage que même le grappin n'ait pas été installé dessus, ça aurait rajouté pas mal de piment. Pour le reste, c'est du très classique. En plus de la pièce de monnaie qui attire stupidement les ennemis, on peut désormais se servir de banane pour faire chuter ses poursuivants ou de pièges à loup pour les arrêter net. C'est simple, mais efficace



Évidemment, lorsqu'on tire sur quelqu'un, les murs s'en souviennent.

Images et sons

On l'a déjà dit : No One Lives Forever 2 est le démonstrateur technologique du nouveau moteur de Lith-Tech, le moteur Jupiter. N'y voir qu'un prolongement de l'ancien Lith-Tech 2.5 est une erreur : le Jupiter est bien plus que cela. L'ambition de No One Lives Forever 2 est de soigner l'immersion du joueur à travers la gestion la plus parfaite possible des effets physiques et graphiques du jeu. Pour résumer : la totalité de ce qui était déjà bien fait sur le premier No One Lives Forever a été réalisée avec beaucoup plus de finesse sur le deuxième. Les niveaux sont nickel. Les décors sont très soignés, ne donnent jamais une impression de répétition et les aspects cosmétiques comme la neige qui tombe en Sibérie, sont réalisés avec attention. Beaucoup d'éléments interactifs sont accessibles. On peut, par exemple, ouvrir tous les tiroirs, éteindre ou allumer toutes les lumières (tant qu'il y a des interrupteurs), exploser les vitres, ou encore, s'amuser à dévisser toutes les ampoules d'une pièce. De même, on peut attirer l'attention des ennemis en faisant tomber des objets divers et variés, comme des bouteilles ou des vases, ou encore se servir des klaxons des véhicules et des alarmes théoriquement utilisées par les antagonistes. L'ensemble des éclairages est bien entendu dynamique, ce qui nous donne l'occasion d'admirer les ombres de tout le monde en temps réel. La modélisation des personnages est tellement bien faite que ça en devient de l'insolence, et l'éventail des expressions qui traversent les visages rajoute un peu plus de perfection à l'ensemble. Physiquement, rien à dire. Le meilleur exemple illustrant cette qualité réside dans la gestion de la chute ou la non-chute des corps : lorsqu'un ennemi est traversé par un carreau d'arbalète, et qu'il se trouve près d'un mur, il reste « accroché au mur » littéralement, et ne s'effondrera que si on récupère le carreau qui l'épingle à la paroi. Évidemment, les corps ne disparaissent pas, sauf si un ennemi ou le joueur se sert d'un « body remover », déjà présent dans le premier épisode.
Histoire de parfaire davantage l'ensemble, l'ambiance sonore est de très bonne qualité. Le son est correctement géré, tant dans son environnement 3D que dans la variété et la qualité des différents bruits présents dans le jeu. Les musiques sont toutes excellentes (d'ailleurs, je crois que c'est la première fois que je ne VEUX pas couper la musique d'un jeu vidéo) et le doublage des personnages est absolument remarquable. Inouï même…

TIPS | JEU

Il est plus pratique de faire tous les niveaux en marche discrète. La vitesse de déplacement n'est pas si lente et ça permet de se dissimuler automatiquement dans l'ombre.



Comme dans le premier épisode, le joueur dispose de différentes sortes de munitions, telles que des balles incendiaires, des cartouches explosives, ou encore des balles au cyanure.

Du pareil au pas-même

No One Lives Forever 2 ne se contente pas d'être un shoot, c'est aussi un jeu d'infiltration teinté d'un « zest » de jeu de rôle, le joueur pouvant améliorer ses compétences. Néanmoins, No One Lives Forever 2 n'est pas un autre Deus Ex. Certes, on peut fouiller les poches, les tiroirs et avoir quelques interactions avec les éléments de décor, mais le jeu reste axé sur l'action alors qu'il fallait être assez fin et sophistiqué pour progresser dans Deus Ex. D'une certaine manière, le gameplay des nouvelles aventures de Kate Archer se situe entre celui d'un Half Life et d'un Deus Ex (voire de System Shock 2). En soi, c'est un compromis très agréable. Tout comme a été habile la



Des ennemis sous l'action du gaz hilarant. Tant qu'il y a des p'tites têtes jaunes qui se marrent, la route est sûre.



gestion graphique de l'ensemble, sans parler de l'immersion. Pour s'en rendre compte, il suffit de voir comment Pierre le Puissant Nain, l'un des grands méchants du jeu, et toute sa troupe ont été travaillés : dès qu'ils interviennent, il y a toujours de quoi se bidonner sur sa chaise et se tenir vigoureusement les côtes. En fait, l'objectif premier de Monolith a été de rendre des personnages plus vrais que nature. Déjà, lorsqu'on regarde la modélisation de ceux-ci, on est frappé par leur animation presque « trop vivante » pour un être de synthèse. S'il y a bien un truc que les développeurs ont compris, c'est que pour rendre plus crédibles les personnages, il fallait les pousser un peu plus dans la caricature, sans pour autant tomber dans des excès de grimace et de gesticulation qui les rendraient ridicules. L'exagération devient un art. Les personnages sont tous « sur-joués », ce qui leur donne cette dimension si particulière à l'écran. Ils en sont carrément plus délirants, et nous garnissent le jeu de grands instants de surréalisme, avec des dialogues et des situations dignes des meilleurs moments des « Tontons flingueurs » ou des Monthy Python. Tout est décalé. Si les dialogues du premier jeu faisaient sourire, ici, ils font carrément marrer. On a droit à tout et n'importe quoi, et ça fonctionne. Pour s'en rendre compte, il suffit de se taper plusieurs fois de suite la scène de la poursuite en tricycle dans les rues de Calcutta : un grand moment !

Un peu de technique

Surprise. Le moteur Jupiter n'est pas si gourmand que ça. No One Lives Forever 2 peut se permettre de tourner confortablement, et sans trop sacrifier l'affichage, sur un PIII 650 muni d'une GeForce2 mx. Pour ceux qui ont des cartes graphiques plus sérieuses et des bécanes un peu plus pointues, ils peuvent se permettre de faire tourner l'ensemble en 2048x1536.



Presqu' un chef-d'oeuvre

Malgré toutes les qualités du jeu, on a un sentiment de frustration. Oh, pas de panique, le jeu est excellent ! Mais on se dit qu'il aurait pu être génial, et il existe autant de nuances entre un bon jeu et un excellent jeu, qu'entre un excellent jeu et un jeu génial (cf. le début de ce test). Exit par exemple la diversité des missions du premier. Il n'y a pas de promenades dans les stations spatiales, et encore moins d'excursions en plongée sous-marine dans l'épave d'un vieux cargo. On est presque marqué par ce manque apparent de diversité des niveaux, mais on s'aperçoit vite que celle-ci a été sacrifiée pour donner plus de cohérence au scénario (et offrir un maximum d'options possible afin de profiter à fond des nouvelles aptitudes de Cate Archer).
No One Lives Forever 2 fait gagner beaucoup de maturité au gameplay du premier épisode, et c'est au joueur de s'y éveiller. Si ledit joueur a le malheur d'entamer des parties en mode Facile, et façon Quake, il sera vite frustré. La difficulté du jeu est très largement étendue, et le mode Facile porte bien son nom. À ce stade, c'est presque un concours de promenade ouvert aux nourrissons et au troisième âge. En revanche, cette même promenade en mode plus hard pousse le joueur à progresser autrement. Ici, on doit se planquer, raser les murs, profiter de l'obscurité, penser à éteindre systématiquement les lumières, viser les têtes, trouver les munitions qui sont rationnées au compte-gouttes, et éviter les ennemis qui ont suffisamment de puissance de feu et de jugeote pour envoyer le joueur ad patres en moins de deux.
No One Lives Forever 2 a effectivement sacrifié la variété des missions du premier épisode pour les rendre plus « tactiques ». D'une certaine manière No One Lives Forever 2 cesse d'être un shoot pour devenir carrément un jeu d'infiltration.
Certains joueurs pourront le regretter, certes. Mais cette approche de gameplay enrichit considérablement l'univers de Cate Archer.
De même, on se dit que le jeu n'est pas assez long. En effet, sur le premier épisode, on se tapait une vingtaine de missions orientées shoot (les cinq autres n'étant que des phases d'entraînement), tandis qu'ici, nous n'en avons qu'une quinzaine. Enfin, les cinq niveaux LAN en mode Coopératif sont jouables en solo et sont à eux tout seuls de véritables scénarii additionnels qui se greffent parfaitement à la campagne... Si No One Lives Forever 3 réunit la diversité des niveaux du premier et la richesse du gameplay du deuxième, ce sera LE chef-d'œuvre du jeu vidéo. Incontestablement.

Pete Boule

TIPS JEU

Histoire de fouiller peinard la victime, transporter le corps dans un endroit tranquille et sombre n'est pas un luxe.



Les scénarii coopératifs du mode multiplayer nous permettent de croiser plusieurs fois la route de Kate Archer. Ici, on doit la ramener vivante, après son « assassinat » au Japon.

Le pistolet à tout faire

Cette arme est sans doute l'un des gadgets qui sert le plus pendant le jeu. Elle lance divers types de projectiles et à usage spécifique selon la cible. Ainsi, on peut neutraliser des caméras, détruire l'unité centrale des robots, électrocuter les gens, les endormir, ou encore les immobiliser au sol. Le fin du fin restant son usage chimique contre l'arme secrète du C.R.I.M.E.









En Deux Mots

No One Lives Forever 2 est un jeu excellent. Tout son gameplay s'articule autour des nouvelles aptitudes d'une Kate Archer super bien modélisée. Entre le jeu de shoot et le jeu d'infiltration, l'action est rythmée par un scénario excellent, un ton bien décalé, des graphismes de grande qualité et une très bonne I.A. des ennemis. C'est du bon.

- \+ Les modélisations des personnages, du reste...
- \+ Le ton très décalé
- \+ La grande richesse du gameplay
- − Un peu court (mais à ce stade, ce sera toujours trop court)
- − Des missions moins variées que précédemment

Note	
Technique	8
Artistique	9
Intérêt	8

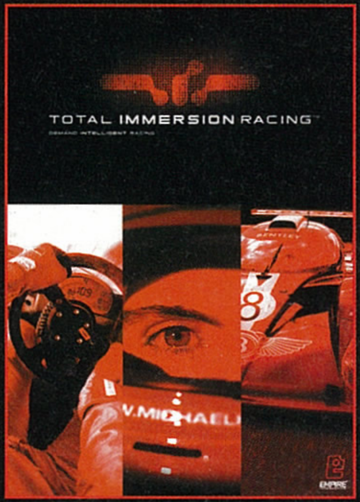


Total Immersion Racing : l'intelligence artificielle risque de vous dépasser...

Vous en avez assez de ces pilotes monotones, toujours scotchés à la même trajectoire ?
Alors passez à la vitesse supérieure avec Total Immersion Racing !
Le premier jeu où vous pourrez vous mesurer à des pilotes dignes de ce nom, dotés de réactions humaines crédibles. Rage, colère, rancune, esprit de compétition... Sans oublier des effets visuels étonnants, des voitures et des circuits de renom.
N'attendez plus, passez la seconde !







PlayStation 2 · XBOX · PC CD-ROM · www.totalimmersionracing.com

En partenariat avec Action Auto moto · www.auto-moto.com · POUR TOUS PUBLICS · Razorworks · EMPIRE INTERACTIVE



MAIS ! MAIS ENFIN ! QUE S'EST-IL PASSÉ ? ÇA DOIT BIEN FAIRE TROIS MOIS QUE NOUS N'AVONS PAS TESTÉ UN GROS JEU DE SHOOT QUI TACHE ! OÙ QU'ELLE EST LA BARBAQUE ? OÙ QU'ILS SONT LES CADAVRES DÉCHIQUETÉS AU LANCE-ROQUETTES ? NON PARCE QUE ÇA VA CINQ MINUTES DE MATER LES SIMS S'EMBOÎTER DANS LEUR F3 VIRTUEL GRÂCE À UN PATCH NON OFFICIEL, MAIS SI ON N' A PAS NOTRE DOSE ANNUELLE DE VIOLENCE PURE ET DE BIDOCHE, ON DEVIENT FOU ET ON TIRE SUR DES VRAIS GENS DANS LA RUE POUR PAS PERDRE LA MAIN AU RAILGUN. ENFIN BON, CE MOIS-CI ÇA VA, VOUS POUVEZ ALLER FAIRE VOTRE MARCHÉ EN CONFIANCE, UNREAL TOURNAMENT 2003 VIENT DE SORTIR.

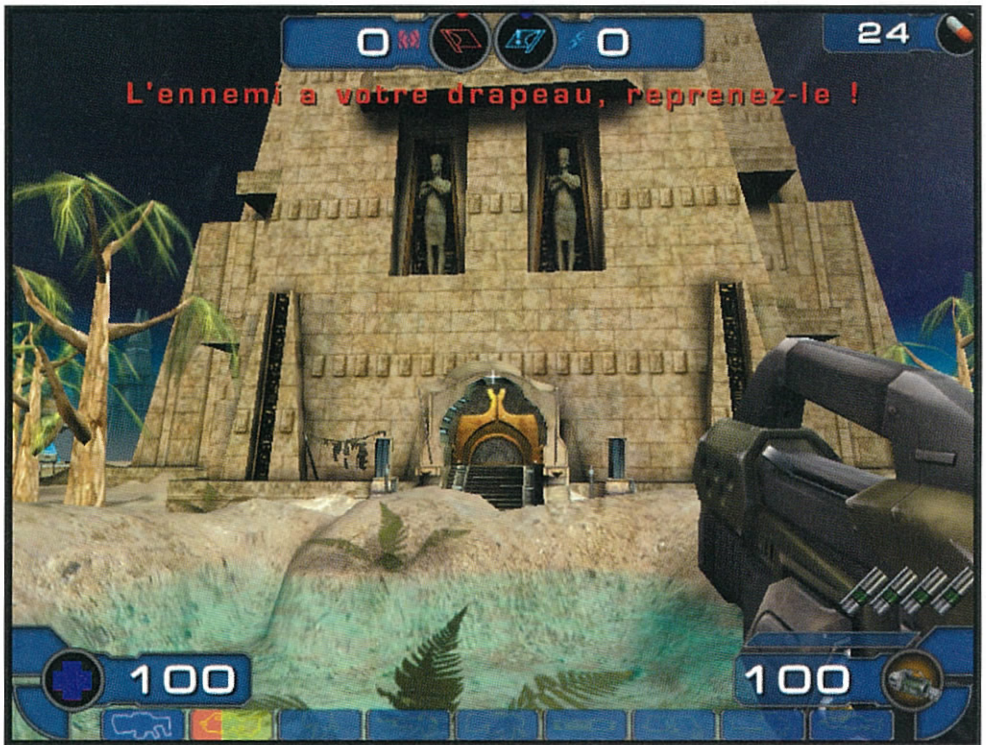
UNREAL TOURNAMENT 2003

SHOOT 3D BIEN BOURRIN

Je vous parle d'un temps que les moins de deux ans ne peuvent pas connaître. Souvenez-vous de cette grande bagarre qui se déroula en 2000, lorsque Quake 3 et Unreal Tournament premier du nom sortirent à quelques jours d'intervalle dans les magasins. On se demandait qui allait gagner, qui avait les meilleures armes, qui avait le meilleur moteur 3D, et il y avait plein de forums où ça s'insultait à coups de « UT REWLZ Q3 SUX !!!! » et inversement. Ah quelle belle époque. Ça s'est bien fini, il n'y a pas eu de perdant : les deux jeux se sont plutôt bien vendus et ils continuent encore aujourd'hui leur brillante carrière sur Internet en réunissant en moyenne trois ou quatre mille joueurs par soir. Mais pour cette fin 2002, il n'y aura pas de match. Id Software est occupé sur Doom III, Raven bosse sur Quake 4 qui ne sortira pas avant le premier trimestre 2064 (dans le meilleur de cas) et les petits malins de Digital Extremes, sous la supervision de Epic Games, vont donc être les seuls à proposer à Noël le classique First Person Shooter de fin d'année, vous savez, celui qui est très joli, très bourrin, et qui donne envie de changer de carte graphique au bout d'une demi-heure de jeu. Le timing est idéal pour Infogrames, l'éditeur du titre, qui aurait bien besoin d'un gros succès commercial en ce moment – après avoir perdu plus de 80 % de sa valeur en bourse et licencié 260 personnes, m'enfin moi je dis ça je ne dis rien.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 64 — LOCAL IP/IPX 64

CONFIG MINIMUM PENTIUM 733, 128 MO DE RAM, CARTE 3D 16 MO, 3 GO SUR LE DISQUE DUR
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR EPIC GAMES ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.F.



Parfois, jeu vidéo et culture se marient. Sur cette carte, vous pourrez visiter la Vallée des rois tout en faisant un CTF.

Un peu comme un wargame napoléonien, mais pas vraiment

Unreal Tournament 2003, que nous désignerons désormais sous le sobriquet d'UT2K3 pour faire djeun's (à prononcer « iouti-toukaysri »), est, tout comme son petit frère, un jeu de shoot destiné au multijoueur. Il y a bien une campagne solo avec des bots (on va en reparler plus tard) mais oubliez tout de suite ce titre si vous n'avez pas l'occasion de vous fritter régulièrement sur le Net avec quelques camarades. Le principe de jeu est à la créativité vidéoludique ce que les pâtes au ketchup sont à la grande cuisine : on met une bande de soldats du futur dans une arène délirante remplie d'armes de destruction massive et tout ce beau monde s'étripe jusqu'à ce qu'une brute totalise vingt morts. Alors bien sûr, c'est très bourrin, le rythme est infernal (ça speede encore plus que dans le précédent Unreal) mais purée, ça défoule. Après une petite demi-heure, on se sent vidé comme un merlan sur l'étal de la poissonnière, c'est impeccable pour se relaxer après une journée à l'usine. Cela dit, les développeurs ont fait un effort au niveau des modes de jeu. Si le classique Deathmatch s'avère vite gavant, on pourra alors passer aux matchs par équipe. Là, on a le choix entre quatre variantes.



Yo, d'la bombe de balle wesh wesh

Il y a d'abord le classique Match par Équipe, vous connaissez déjà, c'est marrant mais bon… Ensuite, il y a le traditionnel Capture The Flag qui amuse toujours les foules et dans lequel le but est de récupérer un drapeau planté chez l'ennemi et de le ramener chez soi. Puis, il y a deux modes beaucoup plus originaux qui, à mon sens, font vraiment tout l'intérêt d'UT2K3. Le premier est le Double Domination. Ça s'apparente au mode Domination du premier UT, en plus subtil : l'objectif est de tenir deux endroits stratégiques de la carte pendant dix secondes pour marquer un point. C'est le mode le plus stressant du lot parce qu'on entend la voix off faire le décompte des secondes avant de marquer un point, et généralement, il s'en faut toujours d'un cheveux pour qu'un des points de contrôle ne soit capturé in extremis par l'équipe ennemie en contre-attaque. Lorsqu'il y a deux camps



Les modèles de persos sont euh… comment dire… bah voilà quoi, regardez la jolie image.

TIPS TECHNIQUE

Pour surveiller votre nombre d'images par seconde, affichez la console (touche %) et tapez STAT FPS. Pour l'état de la connexion réseau, c'est STAT NET. Ah oui, j'allais oublier le plus important : pour changer la largeur du champ de vision, tapez FOV suivi d'un nombre (110 ou 120 c'est très bien).

Et ce bouton, il sert à quoi ?



Translocateur
C'est une balise de téléportation qui fait aussi office de caméra de surveillance. Très marrant en CTF pour rendre l'ennemi fou.



Marteau Bouclier
Une arme à courte portée utilisée seulement en dernier recours. Pointée vers le sol, elle permet de se faire propulser en l'air.



Fusil d'assaut
Le flingue de base, qui fait office de mitrailleuse et de lance-grenades sur le tir secondaire.



Fusil Shock
Le grand classique d'UT : tirez d'abord une boule d'énergie avec le tir secondaire, puis faites-la exploser près d'un groupe d'ennemis.



Link Gun
Trois équipiers peuvent utiliser le tir secondaire de cette arme sur un quatrième pour booster son Link Gun.



Fusil Bio
Cette arme un peu mollassonne fait son retour dans UT2K3, elle tire des espèces de blobs verdâtres dont on peut se servir pour défendre une position.



Minigun
Une mitrailleuse à cadence rapide pour arroser les adversaires.



Canon Flak
Son tir principal est fatal à courte portée, tandis que son tir secondaire permet d'envoyer des obus au loin.



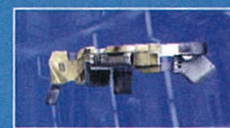
Lance-Roquettes
Presque le clone du lance-roquettes de Quake 3 : même cadence de tir, même zone de dommage...



Rédempteur
Une arme : elle ne s'utilise qu'une fois et lance une lente tête nucléaire qui explose au premier impact. De quoi ravager la moitié d'une map



Lightning Gun
Le Railgun version Unreal Tournament, avec un zoom sur le bouton du tir secondaire.



Pointeur Ionique
Ce pointeur laser sert à désigner la cible pour un canon à ions qui se trouve en orbite au-dessus des joueurs.

bien organisés l'un en face de l'autre, ces parties sont un vrai régal avec des retournements de situation incessants. Le second mode à valoir le détour est le Bombe de Balle, traduction racaille de Bombing Run. Vous connaissez le football australien ? C'est à peu près pareil, sauf que l'utilisation d'armes lourdes est encouragée pendant le match. Les parties débutent avec une équipe au nord de la carte, une autre au sud et une sorte de ballon au milieu. Le but est de se saisir de la balle et de l'amener dans l'en-but adverse. Lorsqu'on a la balle, on peut bien sûr faire des passes à ses coéquipiers en les visant, mais il est impossible de tirer. Les stratégies d'équipe sont donc essentielles pour marquer, beaucoup plus que dans n'importe quel autre type de partie. Là, même un joueur excellent ne pourra pas faire la différence à lui tout seul. Ça m'a rappelé un peu ce mod Q3 très marrant qui s'appelait Gridiron, en beaucoup mieux.

TIPS JEU

Un truc à essayer : à la console (touche %), tapez « open vehicledemo » pour charger un niveau de démonstration dans lequel vous pourrez piloter un véhicule (touche « Use » pour monter dedans). Ça laisse présager des trucs sympathiques pour les mods à venir.



Le jeu est assez gore graphiquement, mais il y a pire : si on active les voix « adultes », on peut entendre les bots s'insulter bien violemment avec des mots que le Bureau de la Censure nous interdit de reproduire dans ce magazine.



Physique quakienne

Si le gameplay est en lui-même très classique, voire très basique, il faut quand même signaler quelques petites nouveautés au niveau des contrôles. Ça ne change pas dramatiquement la manière de jouer, mais je suis certain que les vétérans du shoot 3D y seront sensibles. Tout d'abord, la physique est devenue beaucoup plus « quakienne », les mouvements sont plus fluides, la vitesse de déplacement a été revue à la hausse et surtout les sauts sont beaucoup moins patauds que dans le premier Unreal Tournament. En fait, un joueur de Q3 se sentira beaucoup plus à l'aise dans UT2K3 que n'importe quel autre joueur, on aurait presque envie de faire du strafe-jump durant les premières minutes... Bon je vous rassure, le strafe-jump ne marche pas, mais on peut en revanche faire du double-saut, comme dans un jeu de plate-forme sur Game Boy Advance (tenez, le dernier Yoshi's Island par exemple, qui est fantastique). C'est simple, on appuie une fois pour sauter, puis une seconde fois durant la phase ascendante du bond pour être propulsé à nouveau en l'air. Complètement surréaliste, mais très efficace en combat lorsque c'est bien maîtrisé. Les gars qui s'amusaient à faire des « trick jumps » sur UT ou Q3 (une discipline qui consiste à enchaîner les sauts les plus difficiles sur certaines maps) vont s'éclater avec ce double-saut, d'autant plus qu'on peut aussi l'effectuer en prenant appui sur un mur et le combiner avec les bumpers qui projettent les joueurs en l'air. Pour finir ce petit aperçu de nouveautés, il faut aussi que je vous parle de l'adrénaline, qui peut faire la différence lors des parties serrées. Lorsqu'on bute un gars ou que l'on ramasse des petites pilules disséminées en grappes dans le niveau, on fait



augmenter son taux d'adrénaline. Une fois qu'il est à 100, on peut alors déclencher un combo qui donne un pouvoir particulier au joueur pendant un bon bout de temps. Vous avez une description de ces combos dans l'encadré « Voilà ce qui arrive quand on prend la pilule ».

Les grands moments de solitude du mode solo

Bien que la mention « multijoueur avant tout » soit tatouée au fer rouge sur ce titre, UT2K3 n'en est pas moins livré avec une campagne solo. Avec l'expérience, je savais qu'il ne fallait pas en attendre grand-chose, et effectivement cette partie est plutôt moyenne. Pourtant, on sent que les développeurs se sont donné du mal, mais bon… Après une phase de qualification dans laquelle on doit réussir quelques deathmatchs contre des bots un peu cons-cons, on peut créer sa propre équipe et entamer une série de niveaux. On démarre par du Match par Équipe sur six cartes, puis le Double Domination, le CTF, le Bombe de Balle (mon dieu que ce nom est ridicule) et quand on a gagné tous ces matchs, on peut accéder à un niveau ultime que je vous laisse découvrir. Alors au début, ça peut paraître assez sympa, les bots sont tout à fait corrects (même s'ils ont tendance à être trop statiques,



Avec le nombre de polygones que le moteur peut afficher, les décors sont beaux comme tout, bien arrondis comme peuvent l'être les mamelles généreuses d'une fermière de la Beauce.

Voilà ce qui arrive quand on prend la pilule

VITESSE
(Quatre fois en avant)
Idéal pour le Capture The Flag lorsque vous vous retrouvez avec le drapeau. Le gain de vitesse permet de laisser n'importe quel adversaire sur place, on va environ deux fois plus rapidement. C'est aussi très utile en mode Bombe de Balle (quelle traduction de merde) pour slalomer entre les ennemis jusqu'au but.

RÉGÉNÉRATION
(Quatre fois en arrière)
Pas très intéressant en attaque, ce combo peut en revanche être décisif en défense. Entre les assauts ennemis, il permet de récupérer de la vie (environ cinq points par seconde) jusqu'à 200, puis de l'armure jusqu'à 150, ce qui vous transformera en une véritable forteresse humaine et évitera d'aller chercher des bonus de santé à l'autre bout de la map.

INVISIBILITÉ
(Double strafe à droite, double strafe à gauche)
Ce combo s'utilise à peu près n'importe où et n'importe quand. Il vous rendra pratiquement invisible (disons au moins très vaporeux) pendant un bon bout de temps. En deathmatch, ça permet de faire des carnages, même si les adversaires pourront quand même vous repérer en voyant d'où partent les tirs.

BERSERK
(Deux fois en avant, deux fois en arrière)
En Berserk, les armes tirent simplement deux fois plus vite. Sympa avec le Rocket Launcher ou le Lightning Gun, mais carrément dévastateur avec le Minigun qui crache alors ses balles à un rythme délirant. En général, le joueur Berserk massacre tout le monde jusqu'à ce qu'il soit à court de munitions.



C'est dans ces moments-là qu'il ne faut pas rater son double-saut…



La force de gravité varie selon les niveaux, on se bat parfois comme sur la Lune en faisant des sauts énormes.

ils s'accroupissent même parfois pour tirer…), mais ça se gâte vite. Selon le niveau de difficulté, la campagne devient soit trop facile soit tellement dure qu'il vaut mieux laisser les bots alliés et ennemis se mitrailler entre eux et attendre le résultat final planqué dans un coin de la carte. Si si je vous assure, ça marche. En plus, à moins d'être un débutant ultime, on fait le tour de tous les niveaux en une grosse nuit. Le seul mérite de cette campagne solo est donc de familiariser le joueur avec les armes et les cartes, et ce n'est pas la possibilité de gérer son équipe (on échange des joueurs, on assigne les positions offensives ou défensives…) qui rattrape le tout. On l'oubliera donc aussi vite qu'un candidat de Star Academy, car rien ne vaut une belle baston entre humains bien vicelards.

Ça tourne sur une machine normale ça ?

Tout le monde s'attendait à ce qu'UT2K3 vienne hausser d'un cran le niveau technique des jeux sur PC, et bien entendu le jeu ne déçoit pas. Il n'y a guère que Caféine qui m'a dit avoir trouvé ça « super-beau, mais quand même moins impressionnant que prévu ». Cet homme a perdu le sens des réalités de la France d'en bas à force de faire tourner des benchmarks sur des prototypes top secret de GeForce8. Non franchement, à moins que vous ne bossiez chez Pixar, je vous garantis que

vous n'avez rien vu de tel sur un écran de PC. Pour situer le bazar, disons que c'est à peu près la même claque que Quake 3 à son époque. Même des titres pourtant costauds comme Mafia ne soutiennent pas la comparaison, on sent que le nouveau moteur 3D de Unreal affiche nettement plus de polygones (100 fois plus qu'avant, je les ai comptés) et que les décors ont fait un gros bond en avant en matière de finesse. Les environnements sont aussi bien en intérieur qu'en extérieur et ne vous attendez pas à voir deux fois la même texture : le jeu va en cracher plusieurs gigaoctets sur le disque dur à l'installation. Les développeurs se sont aussi éclatés sur les modèles de perso (il y a en une cinquantaine) et surtout sur leur animation. On avait déjà eu droit sur Hitman 2 au coup des cadavres qui bougent de manière réaliste, avec les membres qui se déplacent séparément, mais là c'est juste dix fois mieux grâce au moteur physique spécialisé Math Engine. Vous aurez beau flinguer des gens en l'air, sur des marches d'escaliers, en courant, avec des roquettes ou des rayons laser, pas une seule fois vous ne verrez une animation qui foire, c'est assez impressionnant. Bref, ça ne surprendra personne, ce nouvel Unreal assomme tranquillement la concurrence en matière d'affichage 3D.

TIPS JEU

Pour éviter de devenir sourd pendant les matchs en Bombe de Balle, allez dans les Paramètres, menu Audio et mettez le niveau des annonces à « Aucune ». Sinon, le commentateur hurle en permanence dans les enceintes, c'est vite lourd.



Le digne fils de Unreal Tournament

Voilà une affaire qui roule : sans surprise, UT 2003 s'impose comme l'un des meilleurs titres de cette fin d'année et, en tout cas, le meilleur shooter qu'on ait vu depuis bien longtemps. C'est très bourrin, très violent, mais c'est en parfaite adéquation avec ce que les fans du genre attendent d'un titre pareil. Même les armes sont très réussies (voir encadré « Et ce bouton, il sert à quoi ? »), ce qui n'était pas le cas du précédent UT. Sur la note finale, nous avons quand même retiré quelques points car le jeu n'est pas exempt de défauts.

La campagne solo, comme dit plus haut, n'est pas très convaincante, mais surtout la qualité des maps est très variable. On sent parfois que le designer s'est dit : « Bon, là je mets un truc gothique pour faire joli, après je mets une salle avec des décors un peu égyptiens, ici je colle un rayon laser pour faire futuriste, un peu de rouge, un peu de jaune, deux trois corridors au hasard et hop, je fais ma pause-repas. » Le design part un peu dans tous les sens, il n'y a pas vraiment d'unité graphique, et certains niveaux sont un peu chiants à jouer. Rien de vraiment grave, ça ne concerne pas les trente maps du jeu (certaines sont même fantastiques comme DM_Plunge, CTF_Face3, BR_Skyline...) mais pour un titre de ce calibre, on aurait aimé un sans-faute.

ackboo



Un peu de technique

Unreal Tournament 2003 est une vraie merveille de programmation qui tournera correctement sur à peu près n'importe quelle machine de joueur. Évidemment, pour flamber avec tous les détails à fond en 1024x768, 32 bits, tablez sur 2 GHz, 256 Mo et une GeForce4. Ce sera du 50 images par seconde en permanence, vous pourrez même enclencher l'anti-aliasing sans perdre trop en fluidité lors des gros combats, un vrai régal. Ensuite, il faudra graduellement baisser les détails, notamment la résolution des textures qui bouffe beaucoup de ressources lorsqu'on met le taquet au maximum. Mais même sur un « petit » 1,2 GHz avec une modeste GeForce2, le jeu restera mignon comme tout et tournera parfaitement si vous n'êtes pas trop gourmand. En revanche, j'ai eu l'occasion de le voir tourner sur une machine proche de la configuration minimum (un Celeron 800 avec TNT2 et 128 Mo de RAM), c'est quand même un peu léger à moins d'utiliser des résolutions contraires à ma religion, comme le 640x480.



Voilà à quoi ressemble l'écran dans lequel on peut gérer son équipe. En progressant, on peut échanger des joueurs contre de nouveaux gaillards plus puissants.

En Deux Mots

C'est simple à prendre en main, c'est violent, c'est rapide, la réalisation est parfaite : il n'en faudra pas plus à Unreal Tournament 2003 pour devenir en cette fin d'année le roi du shoot 3D, vu que les concurrents n'arriveront pas avant 2003. Il y a bien une campagne solo, mais c'est essentiellement pour le multijoueur qu'il faut acheter ce titre. Là, avec ses armes pêchues, ses cartes variées et ses modes de jeu par équipe, le jeu livrera tout son potentiel et devrait satisfaire n'importe quel amateur du genre. Un honorable successeur à Quake 3 Arena et Unreal Tournament

- **+** Certains modes de jeu sont originaux et vraiment amusants en équipe
- **+** Le meilleur moteur 3D du moment
- **+** Les animations incroyables des persos
- **+** Des petites améliorations sympas du gameplay (double-saut, adrénaline...)
- **+** Pour une fois dans un Unreal, les armes sont réussies
- **–** Une campagne solo sans grand intérêt par rapport au multi
- **–** Quelques maps ratées au design discutable

9 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

AU COURS DE L'ANNÉE 2002, LE ROI FIFA, SÛR DE SA SUPÉRIORITÉ, S'EST PRIS UN GADIN. OH, RIEN DE TRÈS GRAVE : C'EST JUSTE QUE SON CONCURRENT, PRO EVOLUTION SOCCER, QUI S'OBSTINAIT DEPUIS QUELQUES ANNÉES À PROPOSER UN JEU ORIENTÉ SIMULATION SANS CONCESSION, LUI EST PASSÉ DEVANT (SUR LE MARCHÉ PLAYSTATION, LE PLUS IMPORTANT). HOP, COMME ÇA : DÉPASSÉ LE JEU D'ARCADE ET SES SCORES DIGNES D'UN MATCH DE PING-PONG. CE FUT UN JOUR DE LIESSE DANS LE ROYAUME ET LE BON PEUPLE S'ESBAUDIT.



FIFA 2003

JEU DE FOOT EN PLEINE MUTATION

TOUT PUBLIC · INTERNET 4 · LOCAL IP/IPX 4

Config minimum Windows 98, processeur 350 MHz, 64 Mo de Ram et carte 3D (16 Mo)
Éditeur EA Sports
Développeur EA Sports Canada
Texte V.F. **Voix** V.F. **Testé** en français

Les stades sont magnifiques et très précisément modélisés pour les 18 clubs de l'imaginaire « Club Championship ». En revanche, les spectateurs sont toujours en 2D.



Que les journalistes râlent depuis quatre ans sur un jeu de moins en moins intéressant, passe encore, mais si les gens se mettent à acheter autre chose, alors là il fallait réagir. Nos amis arcadiens de Vancouver se sont donc penchés sur la question. Il faut reconnaître une chose aux développeurs d'Electronic Arts : ils ont vraiment eu la volonté de remettre les choses à plat.

Séparer pour mieux régner

Première chose, et la plus importante, ils ont enfin séparé la gestion du joueur de celle du ballon. Je m'explique. Auparavant, dans FIFA, le ballon n'avait pas vraiment d'existence propre : lors d'une passe ou d'un tir, il n'était qu'une trajectoire ; au pied d'un joueur, il n'était pas pris en compte, c'était juste une « animation d'un joueur balle au pied », comme il existait une « animation d'un joueur sans la balle ». On passait d'une animation à l'autre et vice versa, grâce à des animations intermédiaires du type « animation du joueur recevant la balle à ras de terre » ou « animation du joueur contrôlant de la poitrine une balle aérienne ». Gros avantage : les animations sont simples à gérer, donc on peut les soigner graphiquement et en multiplier les étapes pour en mettre plein la vue. La grande innovation de Pro Evolution Soccer, c'était précisément d'avoir séparé les deux, de traiter joueur et ballon comme deux objets différents, avec des caractéristiques et des physiques différentes. Le principal inconvénient, c'est que le problème devient très complexe au niveau « physique » : il faut gérer les calculs de trajectoires et les collisions de façon très fine. L'avantage tient au réalisme des situations engendrées : les joueurs sur le terrain ne sont plus des « aimants » sur lesquels vient se greffer le ballon pour faire partie d'une animation, ce sont des obstacles qui le repoussent ou le dévient. Lorsqu'un joueur veut s'emparer du ballon, il doit le « contrôler » réellement, avec tout le doigté dont ses orteils de pixels sont capables. Bon, en fait, c'est pas à ce point, sur certains aspects ils trichent un peu, mais c'est l'idée générale et les sensations de football sont immédiatement au rendez-vous : comportement et rebonds du ballon, difficulté à contrôler une balle qui vous arrive en pleine course, etc. Désormais FIFA 2003 a passé le cap, et ce n'est pas un mince changement. Du point de vue gameplay, c'est un changement comparable au passage des sprites en 2D de FIFA 96 aux modèles 3D de FIFA 97.



Comme dans Pro Evolution Soccer sur PlayStation 2, un récapitulatif des moments forts est proposé après chaque mi-temps. Mais à la différence de Pro Evolution Soccer 2, on ne peut pas zapper les actions une par une...

Simplifier pour mieux simuler

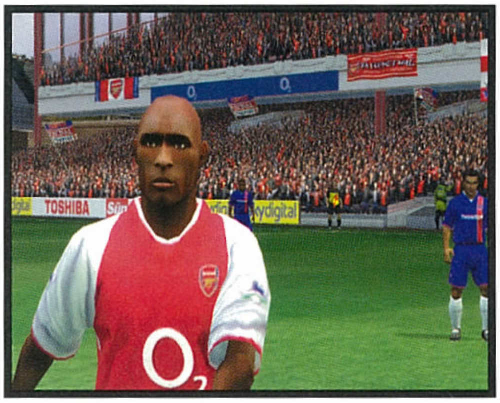
Tant qu'à se lancer dans la simulation, notre FIFA 2003 abandonne au passage ses vieux oripeaux de jeu d'arcade. Finis les joueurs stars de FIFA Coupe du monde 2002, avec leurs étoiles sous les pieds, leurs tirs météoritiques et leurs sprints qui valaient trois milliards. Les joueurs ne sont différenciés que par leurs caractéristiques et certains auront donc plus ou moins de facilité à contrôler la balle ou à frapper fort sans envoyer le ballon dans les tribunes. Oubliés également les mouvements spéciaux qui permettaient de jongler par-dessus les défenseurs ou de traverser le terrain avec un seul joueur en ridiculisant l'équipe adverse. Désormais, les dribbles se tentent en finesse, avec des crochets et des accélérations normales. La touche « Freestyle Control » vous permet en plus de diriger le ballon par petites touches successives pour essayer de tromper un défenseur, mais ce n'est pas l'arme absolue. Oui, il sera enfin nécessaire de construire un minimum pour arriver à marquer.



La modélisation est toujours excellente, surtout avec les détails à fond. Mais Cardetti, euh... je le voyais moins blond...

Fidéliser pour mieux vendre

La force du jeu d'Electronic Arts, c'est bien sûr la richesse de la licence dont il porte le nom. FIFA 2003 ne fait pas exception à la règle : vous pourrez donc suivre le club de votre choix en première ligue française, anglaise, italienne, espagnole, allemande ou même coréenne du sud, suédoise, suisse, écossaise et j'en passe. Bien entendu, les équipes sont à jour et les joueurs ont leur vrai nom, et parfois même leur vrai visage.
En plus de jouer une saison, une coupe existante ou un tournoi de votre invention, FIFA 2003 incorpore un championnat spécifique et imaginaire, le « Club Championship », qui réunit les 18 plus grands clubs européens (pour la France, ils ont été généreux, ils y ont mis 3 équipes : le PSG, l'OL et le Racing Club de Lens ; mais non, pas Marseille). Pour ces clubs-là, EA Sports a tout donné en matière de modélisation : les stades, les joueurs, les ambiances, tout est plus détaillé qu'ailleurs. Ils ont été jusqu'à reproduire les chants des supporters spécifiques à chaque équipe : laissez-moi vous dire que cela fait quelque chose d'entendre chanter « Paris est magique » au Parc des princes, ou scander « United ! United ! » lorsque vous jouez contre Manchester. D'une manière générale, l'ambiance sonore des stades est une brillante réussite et la foule semble vraiment réagir aux actions de jeu.



Il n'a pas l'air commode comme ça, mais c'est un type très doux Campbell. Sa maman l'adore, en tout cas.

FIFA 2003 est visiblement un jeu de transition, pas encore très à l'aise entre l'arcade et la simulation.







Les nouvelles animations sont bien plus réalistes. Matez un peu ce plat du pied d'Ogbeche.

Très pénible, le renvoi aux six mètres : on peut changer la position du gardien face au ballon pour orienter son dégagement, mais rien n'indique plus précisément l'endroit que l'on vise.

Un peu de technique

FIFA 2003 ne fonctionne pas sous Windows 95. La configuration minimum indiquée sur la première page n'est pas très réaliste (c'est celle de l'éditeur) : à mon avis, un processeur à 450 MHz est nécessaire pour prendre un minimum de plaisir. Le jeu a été testé sur un 800 MHz + GeForce3 et sur un 1800 MHz + Geforce 4. Dans le premier cas, il n'était pas très fluide au-delà du 800x600, même sans pousser les options graphiques. Dans le second, il était parfait en 1024x768 avec tout au max. Le jeu est praticable au clavier sans trop de gymnastique, mais pose un problème de configuration lorsque votre paddle n'est pas un Microsoft ou un Gravis : une touche importante n'apparaît pas dans le menu de configuration.



Thierry Henry devant la tribune des fans d'Arsenal.

Y a encore du chemin

Voilà, j'ai fait tout ce que j'ai pu, mais je suis arrivé à bout des arguments positifs sur FIFA 2003. Maintenant, il va falloir passer aux choses qui fâchent. Je vous épargne l'interface abominable et mal pratique au possible et je glisse sur le scandale qui veut que le jeu ne reconnaisse complètement que les paddle Microsoft ou Gravis (et comment je configure la touche « freestyle control » sur mon Thrustmaster, puisqu'elle n'apparaît pas dans le menu, hein ?!), pour aborder le problème de fond : le gameplay.

FIFA 2003 est visiblement un jeu de transition entre un gameplay arcade et une optique simulation. Le cul entre deux chaises, il a pour l'instant abandonné les qualités de l'un sans gagner toutes celles de l'autre. Gérer la balle séparément, c'est bien, mais encore faudrait-il régler un peu les collisions de façon à ce qu'elle ne passe pas son temps à rebondir comme au billard sur les joueurs. Côté réglages, il faudra aussi travailler sur l'inertie des joueurs : un peu c'est bien, ça permet de ne pas faire des demi-tours à 180° en pleine course ; mais trop, quand ça nuit au déplacement, ça finit par être crispant et donc douloureux pour le pouce.

Parfois, FIFA 2003 va trop loin : par exemple, devoir appuyer sur une touche pour demander aux coéquipiers de faire des courses d'appel, puis sur une autre pour faire une passe en profondeur qu'il faut doser pour coller à leur trajectoire de course, c'est exagéré. Sans compter qu'on ne peut pas faire confiance à l'I.A. pour que le joueur concerné continue sa course tout seul vers la balle, ni à la sélection automatique pour le choisir à tous les coups. Parfois aussi, FIFA 2003 surprend par ses lacunes : le comportement, le positionnement et l'alignement de la défense est souvent déficient (défaut déjà présent dans la version Coupe du monde 2002). La défense centrale, notamment, est très fréquemment totalement à l'ouest, laissant un trou béant aux attaquants adverses.

Alors quoi, FIFA 2003 est-il un mauvais jeu ? Non, d'autant moins, je l'ai dit souvent, que c'est le seul fréquentable sur PC. Mais ce n'est pas le bon jeu qu'on attend depuis si longtemps, même s'il a opéré un virage qui laisse beaucoup d'espoir pour l'année prochaine. « Peut mieux faire : doit continuer dans cette voie ».

Ivan Le Fou

En Deux Mots

FIFA 2003 EST TOUJOURS AUSSI BEAU ET IMPRESSIONNANT GRAPHIQUEMENT. DE PLUS, IL OPÈRE UN CHANGEMENT IMPORTANT VERS UN ASPECT MOINS ARCADE : IL EST DÉSORMAIS NÉCESSAIRE DE CONSTRUIRE LE JEU POUR POUVOIR MARQUER. HÉLAS, CE NOUVEAU GAMEPLAY N'EST PAS ENCORE TRÈS AU POINT ET NE CONVAINC PAS TOTALEMENT.

- \+ Ambiance sonore des stades
- \+ Graphisme impressionnant
- \+ Nouvelles animations plus réalistes des joueurs
- \+ Un jeu beaucoup moins arcade
- − Aspect « simulation » mal maîtrisé
- − L'I.A. fautive en défense
- − L'interface absurde
- − Problèmes de réglages du gameplay

Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT


bigben interactive
Port Royale
ARGENT, POUVOIR ET PIRATES
Levez l'ancre !
ASCARON
PC CD-ROM
POUR TOUS PUBLICS
Distribué par
bigben interactive



Combat Mission 2 : Barbarossa to Berlin

STRATÉGIE

Je l'avoue, j'ai découvert Combat Mission sur le tard, genre il y a quinze jours. En réalité, beaucoup de mes amis y jouaient en secret dans mon dos, sans m'en parler comme des gros nains. En fait, je suis assez excusable, car les auteurs de ce jeu ne sont autres que les développeurs Tac Ops, surnommé « le wargame qui vous trompe » dans les cercles fermés d'amateurs de Wargames, justement. Tac Ops, pour le tout-venant, c'était l'incarnation de tous les cauchemars des détracteurs du genre : d'immondes petits gribouillis représentant une carte tactique, le truc typique qui nous fait confondre une tache sur le moniteur avec une escouade de dix hommes. En fait, on aurait dit un portage mal fait d'un jeu développé pour les premières calculatrices programmables. J'ai dû downloader la démo du machin une demi-douzaine de fois, cherchant à comprendre à chaque coup pourquoi des êtres humains, parfois même de bons pères de famille, s'adonnaient à cette perversion ludique, juste avant de la balancer systématiquement à la poubelle. Combat Mission 2 partait donc avec de sacrés a priori dans ma tête. Surtout qu'en regardant les premiers screenshots, les avis étaient partagés. Mais au moins était-il en 3D.

Principe de jeu

Je vous le dis ce mois-ci dans G.I. Combat : les Wargames ont subi une évolution bizarre, se cantonnant de moins en moins au mode de jeu en tour par tour pour aller de plus en plus vers le temps réel, mais sans jamais y parvenir d'une façon exemplaire. Par exemple,

CE QUI PLAÎT LE PLUS AUX AMATEURS DE STRATÉGIE, CE NE SONT PAS TANT LES NOUVEAUX GRAPHISMES, L'ASPECT 3D DU JEU OU MÊME LES SONS. NON, C'EST TOUT BONNEMENT LE RÉALISME HISTORIQUE DES BATAILLES, DES COMBATS ET SURTOUT DU MATÉRIEL. ILS VONT ÊTRE SERVIS. NOUS AVONS EFFECTIVEMENT LÀ LE SAINT-GRAAL DU COMBAT TACTIQUE.



La carte, avec les mouvements prévus pour la prochaine minute.



TOUT PUBLIC — INTERNET 2 — LOCAL IP/IPX 2

CONFIG MINIMUM **PIII 700, 128 MO, CARTE 3D**
ÉDITEUR **CDV** DÉVELOPPEUR **BIG TIME SOFTWARE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**



De l'autonomie des troupes

Le jeu réagit avec une logique implacable. Les soldats qui croiseront une patrouille ennemie au détour d'un chemin n'attendront pas la fin de la minute pour attaquer, pas plus que pour se cacher, fermer les écoutilles dans le cas des tankistes, ou se replier si les forces sont trop importantes ; à moins qu'ils n'aient reçu un ordre contraire. Le jeu considère que les troupes utiliseront leurs armes au mieux, et c'est donc un domaine auquel on n'a que peu accès.



Berlin a l'avantage de bien brûler.

La ligne orange symbolise une direction que l'unité surveille.



la série de Microsoft, Close Combat, proposait un jeu vu de dessus et introduisait quelques éléments intéressants tels qu'une simulation du comportement des hommes. Seulement le déroulement de l'action temps réel et le fait que le joueur ne possède qu'une seule cervelle empêchaient une coordination de toutes les troupes au sol.
Combat Mission joue la carte intermédiaire : il nous fait quitter la planète des jeux chiants en tour par tour pour nous proposer quelque chose situé à mi-chemin avec le temps réel ; à savoir des phases de planification suivies d'un déroulement de l'action en direct live. Pour décomposer de façon réellement efficace le combat, on peut donner des ordres aux troupes pour la prochaine minute. Une fois cette phase finie et le tour de l'adversaire passé, on pourra voir se dérouler, sans pouvoir intervenir, l'action planifiée, seconde par seconde, avec les ordres des deux camps résolus en simultané. En réalité, ce n'est pas la première fois qu'on voyait un tel principe. Il y a bien longtemps, sur Apple II, Computer Ambush proposait à peu de différences près la même chose. Seulement ici, la grosse nouveauté, c'est la 3D, qui plus qu'une simple amélioration graphique (encore que dans le monde des amateurs de jeux de strat, ce soit ressenti comme un bouleversement à l'échelle interplanétaire) permet d'augmenter le réalisme des combats.

Combat Mission 2 est le meilleur jeu de stratégie sorti depuis bien longtemps.

TIPS JEU

Nombre de joueurs utilisant la vue de haut aiment apercevoir leurs troupes et augmentent la taille des unités afin qu'elles soient toujours bien en évidence. Du coup, par défaut, la taille des troupes est placée en échelle intermédiaire, ce qui donne une allure bizarre au jeu (il faut donner quelques coups de Shift-C pour rendre une apparence humaine à tout cela). Avec Shift-B, on affiche les socles des factions amies ou ennemies, ce qui est très utile pour n'oublier personne. La touche L sert à calculer une ligne de vue et à vérifier si une visée passe ou non à travers des obstacles.



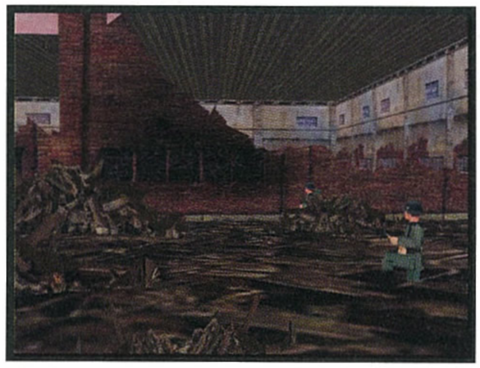
Les troupes présentes dans le jeu sont simulées avec une rigueur historique totale.

Un choix étendu d'ordres

À chaque tour, il faut donc donner un ou plusieurs ordres à une unité. Pour ce faire, il suffit d'appuyer sur la touche Espace qui affiche un menu contextuel. Suivant le type d'unités, on aura plus ou moins de possibilités. Par exemple, l'infanterie russe possède « la vague humaine » qui permet de lancer la piétaille coco à l'assaut de mitrailleuses allemandes. On les verra mourir joyeusement sous les balles mais avec un sacré bonus au moral, ce qui compense notre peine. Parmi les autres options, on trouve une vingtaine d'alternatives, permettant des choses aussi diverses que de combattre, se cacher, attaquer ou bouger. Dans certains cas, comme pour les mouvements, on pourra enchaîner les instructions les unes à la suite des autres.
Le terrain de CM2 est recouvert d'obstacles multiples, tant pour les véhicules que pour les hommes. Certains d'entre eux empêcheront de voir au travers, d'autres ralentiront tel ou tel type de troupes, et chacun possède un pouvoir de protection de par leur hauteur. On peut aussi accéder à l'intérieur des maisons, passer par les égouts, et profiter de nombreuses options similaires.

Un peu de technique

On pouvait le deviner, le jeu est très fluide même avec une petite configuration. Le moteur 3D ne saccade pas même avec des dizaines d'unités sur le terrain. Côté son, c'est le désert pour ce qui est de la musique, mais à part l'intégrale de Karl Orrf, on voit mal ce qu'il y aurait pu avoir. En revanche, l'ambiance sonore est très bonne, avec les exclamations des hommes de troupe dans leur langue respective et les bruits de tirs incessants pendant les assauts. On peut aussi entendre, de loin, les véhicules approcher avec le bruit de leur moteur ou chenilles.



Des variables par dizaines

Chaque unité (il y en a des dizaines différentes) possède diverses variables qui sont prises en considération dans le calcul de tel ou tel tir, mouvement ou action. Ainsi, Combat Mission 2 tient compte de la qualité des optiques à bord des chars, de la température, de l'humidité et de la direction du vent. Les angles de vision de tel ou tel véhicule servent à déterminer à tout moment ce qu'ils peuvent voir ou pas, tout comme l'incidence d'une pente sur laquelle ils se trouvent. Bien sûr, du point de vue de la programmation, il n'y a pas de mérite à inclure une montagne de données pour simuler telle ou telle chose, mais il fallait y penser, et surtout le faire. À ce niveau, Combat Mission 2 atteint la perfection et le réalisme d'un Harpoon, un jeu sur lequel j'ai perdu des centaines de nuits.



Les chars soviétiques, rustiques et solides comme des Slaves.

Pas encore superbe, mais bougrement passionnant

En vérité, même si le graphisme de Combat Mission 2 fait figure de chapelle Sixtine pour un genre méprisé par l'esthétique et les designers contemporains, il faut bien avouer que ce n'est pas encore ça. À croire, en voyant WWII Online qui souffre un peu du même défaut, que pour être un bon jeu historique, il faut avoir un look négligé. Combat Mission propose une cinquantaine de scénarii impliquant Russes, Allemands, Italiens et Roumains. Chacun, s'il s'avère historique, offre un briefing conséquent et une description des forces en présence avec moult détails. Pour conclure, disons que Combat Mission 2 est un morceau incontournable du jeu de stratégie à l'échelle tactique. En fait, ceux qui ont aimé la série des Close Combats devraient s'y essayer, même si le graphisme est moins affriolant.

Bob Arctor

En Deux Mots

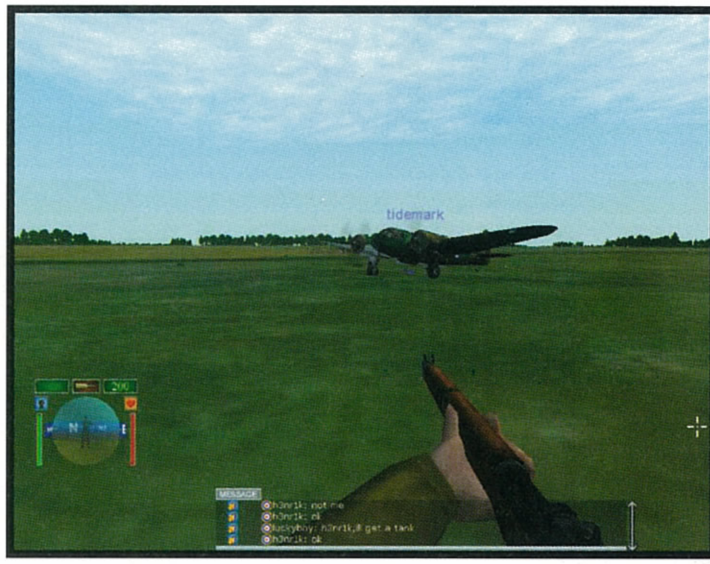
EN RÉALITÉ, LE PRINCIPE DE COMBAT-MISSION EST TELLEMENT SIMPLE QU'IL EST SUSCEPTIBLE D'ÊTRE ABORDÉ PAR LE TOUT-VENANT QUI N'EN DÉCOUVRIRA TOUTES LES SURPRISES QUE BIEN PLUS TARD. LE JEU EST À LA FOIS TRÈS SIMPLE D'APPROCHE ET TRÈS POUSSÉ DU POINT DE VUE DU RÉALISME.
COMBAT MISSION 2 FAIT PARTIE DES TROIS MEILLEURS JEUX DU GENRE SORTIS DEPUIS CINQ ANS ET RAVIRA AUSSI BIEN LES AMATEURS DE STRATÉGIE QUE D'HISTOIRE.

- \+ Les missions et opérations, particulièrement bien choisies
- \+ La liste des unités, innombrables
- \+ Le réalisme des combats
- − Pas encore suffisamment beau
- − L'hiver russe me faire déprimer

Note	
TECHNIQUE	5
ARTISTIQUE	4
INTÉRÊT	8


SHE'S BACK
INTELLIGENTE...
SEXY...
BELLE À
MOURIR !
No One Lives Forever 2
LE C.R.I.M.E EST ÉTERNEL
SIERRA
WWW.SIERRA.FR
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
MONOLITH
© 2002 Monolith Productions, Inc. Tous droits réservés. Fox Interactive, No One Lives Forever et leurs logos sont des marques ou des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation.
© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Monolith et Le C.R.I.M.E. est éternel sont des marques déposées de Monolith Productions, Inc. Sierra et le logo Sierra sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc.





SUR LE NET, LA SECONDE GUERRE MONDIALE A RECOMMENCÉ, TOUT DU MOINS LE FRONT EUROPÉEN AVEC DES MILLIERS DE JOUEURS ONLINE S'ENTRETUANT DANS UN CONFLIT QUI S'ÉTERNISE MOINS QUE DANS LA RÉALITÉ.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 142

TOUT PUBLIC — INTERNET

CONFIG MINIMUM PIII 1GHZ, 512 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR STRATEGY FIRST CANADA
DÉVELOPPEUR CORNERED RAT SOFTWARE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

World War II Online

JEU MASSIVEMENT ONLINE



La vue extérieure n'est accessible que dans le programme offline d'entraînement.

WWII a connu un démarrage sur les chapeaux de roues en juin 2001. En fait, les développeurs ont vite été débordés par son immense succès outre-Atlantique, avec des ventes extraordinaires réalisées dès la première semaine. Seulement, à ce moment-là, le soft n'était, disons-le, qu'en état de bêta avancée et les serveurs ont rendu l'âme. Depuis ce temps, la petite équipe de Cornered Rats ne cesse d'améliorer le soft, patch après patch, rajoutant des briques à l'édifice.
À l'heure actuelle, nous sommes à quelques semaines d'un nouvel update qui changera encore radicalement l'aspect graphique et rajoutera une tonne d'effets.

Un jeu online pas comme les autres

Contrairement aux MMORPG qui consistent à faire progresser un personnage en acquérant habilités et épées magiques, WWII Online ne proposera au joueur, avec le temps et les victoires, qu'une substantielle récompense sous forme de grade. En fait, on incarne un véritable un homme du rang, à l'image des armées où toute individualité est gommée. Pour commencer, parlons un peu de la hiérarchie omniprésente : comme je vous le disais dans les pages Réseau du mois dernier, les deux camps ont à leur tête un haut commandement composé des joueurs les plus décorés. En redescendant vers le soldat de seconde classe,

MOFPS

Comme dans un Quake-like, les tirs sont véritablement calculés, ainsi que les courbes balistiques des projectiles, de la bouche du canon jusqu'à l'objectif. Ils prennent en compte une demi-douzaine de variables. De ce fait, on peut réellement utiliser des armes avec une aire d'effet fonctionnelle, et calculer les dégâts sur les unités ou les véhicules avec beaucoup de réalisme.



La nuit, tous les Allemands sont verts de gris.

on trouve des officiers et des sous-officiers qui seront habilités à créer des missions locales dans le cadre d'opérations concoctées par les instances suprêmes. Les opérations et missions sont annoncées sur les pages de votre régiment pour peu que vous ayez décidé d'en rejoindre un. Si ce n'est pas le cas, l'interface de jeu vous affichera l'intégralité des batailles qui sont en train de se dérouler au moment où vous vous connectez. Vous pourrez alors en choisir une et le jeu vous fera démarrer dans la base la plus proche. À ce moment-la, vous pourrez aller piocher dans le matériel entreposé pour cette tâche précise. Et là, c'est le rêve : une trentaine de véhicules (et trois types de soldats pour chaque camp) sont mis à votre disposition : des chars, des camions, de l'artillerie, des navires, des avions.
Le jeu démarre au tout début de la guerre.
Les Allemands sont déjà très avantagés au niveau technologique : leurs blindés sont plus rapides, leurs zincs extraordinairement bien armés, ils sont plus nombreux, et ils causent tous allemand, ce qui en jette grave. Si vous êtes germanophobes, réjouissez-vous : le camp teuton est composé en grande majorité de vrais habitants de l'outre-Rhin et, bizarrement, de connectés provenant de pays qui étaient réellement leurs alliés pendant la guerre comme la Finlande ou l'Italie. Les joueurs américains et anglais forment généralement les rangs des troupes britanniques. Quant à l'armée française, elle est composée essentiellement de Gaulois et de Québécois. Bref, rien qu'une distribution très logique.

La prochaine étape

La prochaine version, la 1.7 est déjà en bêta-test. Au chapitre des nouveautés, de nouveaux véhicules et surtout un graphisme de qualité. Avec un peu de chance, vous pourrez même en profiter le mois prochain, si le test est concluant.

L'école de la patience

Lorsque je parlais de la base la plus proche, je pipeautais un peu : pour éviter que les bases avancées ne soient détruites juste après avoir été construites, elles sont généralement placées à une bonne demi-heure de marche d'un objectif. À cause de ça, la piétaille doit s'organiser avec des convois de camions qui l'amèneront au contact. On pourrait se dire que les chars sont favorisés, mais pas tellement : au début de la guerre, la France ne possède que des engins lents et lourds qui avancent dans le meilleur des cas à 30 km/h, et il faudra donc souvent vingt bonnes minutes pour rejoindre le front, si les conditions sont bonnes. Les avions ne sont pas forcément mieux lotis : on ne trouve que quelques aérodromes, et pour peu que l'objectif se trouve loin, on devra voler pendant une demi-heure et risquer de se faire tuer sur place dans les cinq premières minutes du combat.
J'aurais rarement vu un soft demander autant de patience à un joueur. Il en faut beaucoup, ne serait-ce que pour maîtriser un seul type de véhicule, ou attendre pendant des heures qu'un assaut général se lance, ou enfin que les ennemis se décident à attaquer nos positions. En principe, vous aurez nettement plus de chances de survivre en commençant dans les blindés. En tant qu'homme de troupe, vous n'arriverez sans doute pas à faire un seul kill en une semaine de jeu, sauf coup de bol ou rencontre avec un Allemand tétraplégique. En fait, le réalisme de WWII ne fait aucune concession au gameplay : on meurt très rapidement dans l'infanterie et dans l'armée de l'air, et beaucoup moins derrière un blindage.

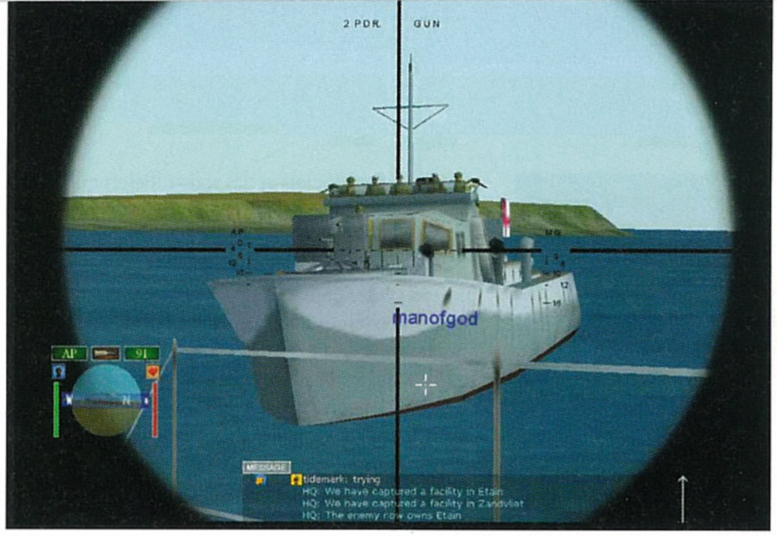
Un jeu historiquement fidèle, tant du point de vue du matériel que des tactiques.



L'essayer, c'est (peut-être) l'adopter !

La meilleure manière de découvrir le jeu est encore de rejoindre la communauté française, modeste mais très accueillante. Pour ce faire, allez dans l'écran de communication et tapez 63 pour ouvrir cette fréquence. C'est celle des joueurs francophones. Vous trouverez de nombreux forums, conseils de jeu et unités sur les sites suivants :

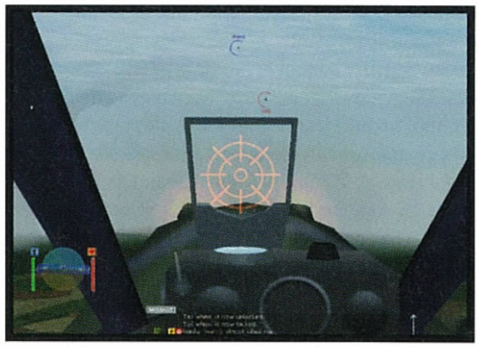
http://3dlm.net : troisième division légère motorisée.
www.cigognes.net : la page des As français.
http://alliance.wwiifr.com
www.arfr.wwiionline.com/



WWII Online : Air, Terre, et Mer.

Carnet de bord

J'ai fait mes premières armes à bord du B1-Bis français, un monstre au blindage très efficace et dont la vitesse culmine à 28 km/h. Pour traverser fissa une zone herbeuse, j'ai dû passer la troisième, et le bruit du moteur était assourdissant. Arrivé sur une hauteur, je me suis arrêté. C'est alors que j'ai réalisé qu'on me tirait dessus, mais que le vrombissement du diesel m'avait empêché d'entendre les ricochets sur le blindage. J'ai coupé le moteur pour éviter qu'un coup au but ne fasse exploser les vapeurs de carburant, et j'ai fermé les écoutilles pour empêcher que le conducteur ne se fasse tuer. Allant au poste de tir, j'ai utilisé la lunette de la tourelle pour tenter de déterminer d'où viennent les obus. Il m'a fallu une bonne minute pour apercevoir dans un bois, à deux kilomètres de moi, la petite forme grise d'un panzer caché dans la végétation. En réglant la hausse de mon canon au maximum, et en me servant de la balistique, je suis presque parvenu à le toucher après une demi-douzaine d'essais. Chouette ! C'est alors qu'un bruit de sirène s'est fait entendre, c'était le pote Stuka du Panzer, appelé en renfort, qui a massacré mon équipage en dix secondes. Mais bon, je ne suis pas vraiment déçu, je suis mort à Verdun, comme un con, comme mon grand-oncle.



Un peu de technique

La gestion de l'audio est tout bonnement excellente et permet de repérer très précisément la source d'un bruit et à des centaines de mètres de distance (en fonction de son volume). En plus de cela, on a le droit aux effets dopplers et au calcul de la propagation du son, histoire de voir une explosion lointaine avant de l'entendre. Côté configuration, inutile de se le cacher, il faut du gros calibre pour absorber tous les calculs en temps réel : Idéalement un P1.2 GHz avec 512 mégas de RAM et une carte graphique correcte représentent la configuration idéale.

TIPS JEU

Le jeu est fourni avec une partie offline qui permet de s'entraîner. On peut aussi y assigner ses touches et, étape obligatoire, configurer son joystick avec les dizaines de commandes disponibles, souvent spécifiques à chaque type de véhicules.

Engagez-vous

Les jeux massivement online se suivent et se ressemblent. Depuis ma première excursion dans les premières bêta d'Ultima jusqu'à ma dernière randonnée dans Anarchy Online, j'ai toujours eu l'impression de faire la même chose. Les jeux ont radicalement évolué, les possibilités de roleplay ont été décuplées mais j'ai rarement retrouvé une ambiance aussi stressante et réaliste que dans WWII.

Il ne faut pas non plus se leurrer : en raison de toutes ces particularités et bien d'autres choses, WWII, n'est pas un titre susceptible de plaire à tout le monde, notamment à celui qui veut s'amuser une petite semaine et passer à autre chose, ou encore aux intégristes du jeu en solitaire. Le meilleur moyen de savoir si WWII vous convient on non est de l'essayer. Ce mois-ci, dans le CD de Joystick, vous trouverez le jeu ainsi qu'un code qui vous donnera trois semaines d'essai gratuit.

Bob Arctor



Une distance de vue impressionnante.

En Deux Mots

WWII ONLINE EST UN JEU ONLINE À FORTE PERSONNALITÉ, QUI COMMENCE ENFIN À ÊTRE AU POINT. SON GAMEPLAY, QUI N'EST PAS PARFAIT, EST COMPENSÉ PAR DES OPÉRATIONS EN GROUPE INOUBLIABLES. LE PROCHAIN PATCH DEVRAIT METTRE SON GRAPHISME AU NIVEAU DES AUTRES JEUX DU GENRE. MAIS PUISQU'ON PEUT D'ORES ET DÉJÀ CHANGER LE COURS DE L'HISTOIRE DANS UN TITRE AUX FEATURES UNIQUES, POURQUOI SE PRIVER ?

- \+ Le réalisme de la simulation
- \+ Les sons et les ambiances, juste parfaits
- − La mollesse du gameplay de l'infanterie
- − Les villes et places fortes qui se ressemblent trop

6 TECHNIQUE

4 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

Robin Hood :

COMMANDOS-LIKE

La Légende de Sherwood

TROP COOL, UN JEU SUR LES ROBINS ! BON, J'AURAIS PRÉFÉRÉ KAD ET OLIVIER, MAIS JE LES AIME QUAND MÊME BIEN LES ROBINS, LEURS SKETCHES DÉCALÉS, LEUR HUMOUR POLISSON. J'AIME BIEN MAURICE, ET PUIS MARINA AUSSI, QUE JE RÊVE DE RENCONTRER FURTIVEMENT DANS UNE CHAMBRE D'HÔTEL, ATTACHÉE AU LIT PAR DE SOLIDES LANIÈRES EN CUIR ET... HEIN ? IL FAUT QUE JE RÉÉCRIVE COMPLÈTEMENT CE CHAPEAU ?

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PII 244, 64 Mo, GeForce2**
ÉDITEUR **Wanadoo Edition**
DÉVELOPPEUR **Spellbound Allemagne**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**





Petite nouveauté, il n'est désormais plus possible de tout voir en détail sur le terrain. Au début les soldats apparaissent sous forme d'ombre. Il faut les identifier visuellement en s'en approchant pour pouvoir les attaquer ou afficher leur cône de vision.

Bon, en fait il s'agit d'un jeu sur Robin des Bois, le gars qui vole aux riches pour donner aux pauvres. Bien que je n'adhère pas du tout aux principes moraux gauchisants de ce délinquant forestier, et que le trip Errol Flynn avec sa moustache et son collant vert ne m'excite pas plus que cela, c'est avec une certaine joie que j'ai installé ce jeu. En effet, Robin Hood est l'œuvre des studios Spellbound, ces mêmes coyotes qui, l'année passée, nous ont gratifiés de l'excellent Desperados. En fait, leur nouveau titre reprend complètement le concept de ce dernier en le transposant dans l'Angleterre du XIIe siècle. Les haciendas laissent la place aux cahutes de paysans, les ranchs deviennent des châteaux fortifiés, et les bandits mexicains se transforment en soldats anglais avinés.

Robin des Sperados

Le principe de jeu est strictement le même que Desperados, qui s'était lui-même fortement inspiré de Commandos. À chaque mission, on se retrouve dans un niveau s'étalant sur plusieurs écrans, en vue de dessus,

avec une petite interface discrète qui permet de commander en un clic de souris les membres de l'équipe. On démarre généralement planqué dans un coin, le but étant d'atteindre une série d'objectifs sans faire d'esclandre pour éviter que les ennemis, toujours en supériorité numérique (ils sont parfois plus de 150 sur une map), tuent ou capturent l'intrépide Robin. En plus de pouvoir courir, se battre au corps à corps ou s'accroupir, chaque perso dispose de trois actions. Pour Robin par exemple, il peut tirer à l'arc, assommer en douce les sbires du shérif de Nottingham avec un bon jab du droit dans la nuque, ou balancer une bourse d'argent au milieu des soldats afin qu'ils se battent pour la récupérer. Les autres persos peuvent siffler pour attirer l'attention d'un garde, jeter un filet de pêche sur un groupe d'ennemis, soigner leur compagnon, utiliser un lance-pierre et j'en passe. On retrouve aussi le classique cône verdâtre qui matérialise le champ de vision des ennemis, indispensable lorsqu'on veut passer sans se faire repérer. Bref, si vous avez pratiqué Desperados, il ne vous faudra pas plus de cinq secondes pour prendre en main le jeu tant les mécaniques de jeu sont similaires.
Au niveau visuel, là non plus, pas de changements. On retrouve le même moteur de jeu, il affiche des décors en bitmaps plutôt sympas avec trois niveaux de zoom. L'Intelligence Artificielle est elle aussi du même niveau que dans Desperados, c'est-à-dire dans la bonne moyenne : les soldats s'étonnent lorsqu'un de leurs camarades n'est pas revenu de sa patrouille, ils savent prévenir leur officier lorsqu'ils sentent que ça chauffe, etc.
Je regrette vraiment que le moteur graphique n'ait pas été un peu amélioré par rapport à Desperados, mais bon, si le gameplay est aussi accrocheur, il n'y a pas de soucis.



Progression à l'arme blanche

Mais voilà ma bonne dame, justement, c'est justement au niveau du gameplay que ça coince un peu. Perso, j'avais vraiment adoré les missions de Desperados qui proposaient des situations compliquées, mais dont on pouvait toujours se sortir avec classe et subtilité. Malheureusement, je n'ai pas entièrement retrouvé ça dans Robin Hood. Tenez, pour vous donner une idée, sachez qu'on n'a même pas besoin de planquer les cadavres pour progresser sans difficultés dans la majorité des missions. Les fans crieront au scandale. Le problème est que, sur beaucoup de niveaux, le jeu est nettement plus orienté baston qu'infiltration. Parfois ça tourne à la succession de duels dans lesquels Robin, surpuissant à l'épée, éventre les soldats en deux coups de souris grâce au système de combat plutôt rudimentaire... On dirait que les développeurs ont voulu faire quelque chose de plus simple, de plus grand public, avec des missions plus rentre-dedans et linéaires. Alors ça reste un titre sympa, il y a quand même quelques passages un peu plus subtils où l'on peut déguiser des persos en mendiant, lancer des flèches pour déclencher des pièges, mais j'avoue que je ne me suis pas autant amusé que sur Desperados et Commandos.

ackboo

Entre hommes dans la forêt

Après chaque victoire, on retourne au camp de Robin dans la forêt de Sherwood. Là, on peut sélectionner la prochaine mission sur une carte (la campagne n'est pas totalement linéaire) et on choisit les compagnons qui accompagneront le héros. Certains sont « génériques » comme les archers ou les médecins, d'autres sont uniques avec des compétences spéciales. On peut assigner les hommes restants à certaines tâches, ils peuvent par exemple s'entraîner au combat ou préparer des herbes de guérison pour la mission suivante.



Un peu de technique

Pas grand-chose à signaler du côté matos, ça tournera impec sur des machines de prolos genre PII 233 et 64 Mo. Les temps de chargements sont courts, les sauvegardes se font en une demi-seconde (indispensable vu qu'on en fait 80 par mission), pas de bugs à signaler, bref, c'est programmé correctement, rien à redire.





Les compagnons de Robin disposent de deux caractéristiques, l'habileté à l'épée et à l'arc, qu'on peut augmenter en les faisant s'entraîner entre les missions.

En Deux Mots

ÇA A LE GOÛT DE DESPERADOS, L'ODEUR DE DESPERADOS, MAIS C'EST QUAND MÊME MOINS RÉUSSI. LE JEU FAIT LA PART BELLE AUX COMBATS AU DÉTRIMENT DE LA RÉFLEXION, ET IL SUFFIT TROP SOUVENT D'ÉLIMINER LES SOLDATS UN À UN À L'ÉPÉE OU À L'ARC POUR PROGRESSER DANS LES NIVEAUX, SANS AVOIR BESOIN D'ÉCHAFAUDER DE SUBTILES TACTIQUES DE DIVERSION. JE RÉSERVERAI DONC CE TITRE AUX INCONDITIONNELS DU GENRE ACTION/TACTIQUE ; CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS ENCORE CE STYLE DE JEU FERONT MIEUX DE SE TOURNER VERS DESPERADOS OU COMMANDOS 2, QUI DOIVENT DÉSORMAIS ÊTRE DISPOS À VIL PRIX.

- + Décors sympas, même si ça reste de la 2D
- + Quelques missions demandent un peu de finesse...
- − ... mais d'autres niveaux (la majorité) sont trop orientés sur les combats
- − Techniquement, le moteur commence quand même à dater

5 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8 · STOP SURARMEMENT

CONFIG MINIMUM PIII 800, 128 Mo RAM, CARTE VIDÉO 16 Mo, 1 GO DE PLACE SUR LE DISQUE DUR
ÉDITEUR MICROSOFT GAMES
DÉVELOPPEUR MICROSOFT GAMES
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Links 2003

SIMULATION DE GOLF

LINKS, LE PAPY DE LA SIMULATION DE GOLF SUR PC, EST DE RETOUR APRÈS UN AN D'ABSENCE SUR LES GREENS. ÇA JOUE PAS MAL AU GOLF UN PAPY, DITES DONC.

Mine de rien, depuis Links LS en 1996, Microsoft Games Studios et Access Software ne nous avaient pas livré de vraie refonte de leur simulateur vedette. Pour le coup, ils se sont retroussé les manches. Links 2003 apporte à l'amateur de golf sur PC un certain nombre de nouveautés et d'améliorations. Les développeurs ont intégré un système de swing en temps réel. Ils ont troqué les vieilles anim vidéo pour des personnages modélisés en 3D. Et ils nous proposent maintenant des options multijoueur sur Internet. En fait, nous avons ici la meilleure version de tous Links sortis. Mais est-ce le meilleur golf disponible sur PC ?





Une aide bien fichue : ici le fonctionnement de l'interface PowerStroke.

Un cadeau pour les caddies

Eh bien il était temps, vu la concurrence serrée au pays des 18 trous. Face à Links 2003, le terrain est bien occupé par Tiger Woods PGA 2002 d'Electronic Arts, et le toujours fringant PGA Championship Golf de Sierra. Deux poids lourds (j'ai un penchant pour le PGA de Sierra) qui présentent, depuis quelque temps déjà, des caractéristiques comparables. Dans le futur, les développeurs seraient bien inspirés en insufflant un brin d'originalité à leurs bébés. Mais, hopopop, commençons par le commencement.
Dès l'install on reconnaît qu'on a affaire à un jeu Microsoft : une fenêtre MS-DOS s'ouvre discrètement. Bon, c'était pour taquiner. Plusieurs formules sont proposées, suivant qu'on désire installer tous les composants. Il vous faudra la bagatelle de 1 Go pour la totale. Links 2003 comprend cinq parcours : Cabo del Sol, Glen Eagles, Cambrian Ridge, Kauri Cliffs, Otsego Club (plus le neuf trous imaginaire de la démo : Skeleton Coast). Des coins classieux, dans une nature magnifique, où je vais parfois siroter un drink au club house, en compagnie de la jet set locale. Hmmpff… Cinq parcours, cela peut sembler léger. Pourtant y a déjà de quoi s'amuser. Si, malgré tout, vous faites le tour de la question, Microsoft tient à la disposition des fans un CD comprenant vingt parcours supplémentaires, remis à niveau pour Links 2003. Et si ça ne tarit toujours pas votre soif inextinguible de golf, sachez qu'un éditeur est inclus. La chose répond au doux nom d'Arnold Palmer Course Designer. Côté golfeurs, on découvre neuf joyeux lurons des bunkers, que l'on pourra incarner ou affronter. Dont des célébrités comme Sergio Garcia, Jesper Parvenik, David Toms ou Annika Sörenstam. Comme à l'accoutumée, Links est tout ce qu'il y de plus complet en matière d'options. On trouve un mode Practice et un mode Carrière, pour ceux qui aiment entendre crépiter les applaudissements d'une foule de supporters. On peut créer ses propres tournois, avec règles paramétrables. La présentation est



Un peu de technique

Links 2003 est très gourmand. Il écope donc du logo Stop au surarmement. Testé sur un Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce3 Ti200, en 1280x1024 avec toutes les options à fond, le bougre continue à nous faire attendre quelques secondes quand on réaffiche le décor. Allez, messieurs les développeurs, un petit stage d'optimisation et ça ira mieux. Le moteur gère les ombres, les drapeaux animés, mais, à côté de ça, certains détails sont un peu ratés (pas de météo alors qu'on nous propose de changer à la main le bitmap du ciel dans les options, les joueurs génériques ont vraiment de très sales gueules). Côté son, on attendait un peu mieux. Les musiques sont très bien, par contre les bruitages sont trop discrets. Quelques gazouillis d'oiseaux et basta. Et le vent dans les arbres, le bruit du ressac pour les parcours en bord de mer ? Allez, un petit effort.



extrêmement soignée dans les menus. Pour chaque trou, le bouton Pro Tips permet de recueillir les conseils d'un spécialiste. On dispose à loisir de plusieurs fenêtres caméra, et des indicateurs permettent de visualiser à l'avance la trajectoire de la balle. Bref, tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un papy bien rodé.

Putt un coup pour voir

Mais parlons des nouveautés. Exit les anims pourries en vidéo. Nos golfeurs trémoussent leur corps constitué de véritables polygones. Les animations sont fort bien réalisées. On devine à l'avance qu'on a raté un putt à la mine abattue du joueur. Au contraire, le gugusse se mettra à exulter en voyant la petite balle blanche prendre la bonne trajectoire vers le trou. Rien à redire. Autour de nous les décors sont super-léchés : arbres, plans d'eau, bunkers... tout est bien en place. Mais trop en place, justement. On pourrait reprocher aux environnements de Links d'être beaucoup trop statiques. Pas de mouvement des nuages ou des arbres, pas de météo. Certes, cela n'ajouterait rien en termes de jouabilité. Pourtant, on est en droit d'attendre un peu plus d'inventivité de la part des développeurs, vu les machines de course dont nous disposons maintenant dans nos chaumières. À ce propos, je veux vous mettre en garde contre la gourmandise de Links 2003. Même sur une config récente, on doit patienter une petite seconde quand le programme effectue un recalcul de la scène, lorsqu'on tourne la caméra. M'est avis que le moteur mériterait une réécriture complète, histoire de remettre tout ça à plat. Reste que les



Les commentaires d'un pro pour chaque trou.



paysages sont souvent magnifiques et que, dans ce domaine, Links tient le haut du pavé face à la concurrence. Parlons maintenant du nouveau système de contrôle à la souris, le Real Time Swing. Hou là. Pour résumer, on mime le mouvement du club en bougeant la souris verticalement (accélération gérée). Et le joueur effectue le swing en même temps que nos impulsions. Au premier abord j'étais sceptique. Mais avec un peu d'entraînement on y arrive. Juste que c'est parfois très aléatoire. Évitez aussi les souris optiques, qui semblent mal gérées. Pour ceux qui préfèrent les bonnes vieilles interfaces, il y a le mode Facile (il suffit de dire où doit atterrir la balle, pas très intéressant), le mode Classique (trois clics) ou bien, mon préféré, le mode PowerStroke (on dose le coup à la souris). Mais dans ce cas, l'animation du joueur est effectuée après le coup.

Tournoi sur eul' Net

Links s'ouvre enfin au multi. Que ce soit des tournois par e-mail, directement online via Microsoft Gaming Zone, ou en connexion directe, tout est possible. Précision pour l'e-mail : il suffit de double-cliquer sur la pièce jointe pour démarrer instantanément une partie. On joue au coup par coup par e-mail, hein. Bref, ici aussi Links se met au niveau de la concurrence, toujours sans grande originalité. Il y a quand même un domaine où Links 2003 se montre supérieur, et ce n'est pas le moindre pour un jeu de golf, c'est le moteur physique. La balistique, le calcul de la trajectoire de la balle, des rebonds et autres effets est particulièrement bien géré. C'est du solide. On ne pouvait pas en dire autant de Tiger Woods 2002. Dommage que les simulations de golf soient toujours aussi sérieuses. À quand un moteur en vraie 3D où on se déplace sur tout le terrain ? À quand une vie animale ? À quand un fusil à lunette pour tirer sur les cerfs (ou les vieilles Anglaises en short... non, je déconne) ? À coup sûr ça se vendrait aussi bien que Deer Hunter. On peut rêver.

iansolo

En Deux Mots

UNE REMISE À NIVEAU, DE NOUVELLES OPTIONS ET DU MULTIJOUEUR SUR INTERNET POUR LINKS 2003, LE PLUS COMPLET DES SIMULATEURS DE GOLF SUR PC. MALGRÉ LA ROBUSTESSE DU PROGRAMME, ON ATTENDAIT PLUS DE CRÉATIVITÉ ET DE MEILLEURES PERFORMANCES. RESTE À VOIR CE QUE VA DONNER TIGER WOODS 2003.

- \+ Modes Carrière et Tournoi
- \+ Moteur physique solide
- \+ Complet
- \+ Grosse bibliothèque de parcours additionnels (en option)
- − Rafraîchissements lents
- − Ambiance sonore trop discrète
- − Manque de fun

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

GANA EST PARTI À CUBA, JE CROIS QUE C'ÉTAIT L'ANNÉE DERNIÈRE. JE VAIS LUI DEMANDER. « ALORS GANA, C'ÉTAIT BIEN CUBA ? – AH NON, C'ÉTAIT NUL, Y A RIEN À FOUTRE LÀ-BAS, C'EST COMPLÈTEMENT MORT, ALORS J'AI FAIT UN PEU DE MUSCU, COMME SI J'ÉTAIS EN PRISON. » O.K., JE RAYE DONC ÇA DE MES DESTINATIONS DE VACANCES DE RÊVE. BON, DITES-MOI, QUELQU'UN EST-IL DÉJÀ PARTI EN ALBANIE ?

Ghost Recon : Island Thunder

SHOOT TACTIQUE

PUBLIC AVERTI | 36 INTERNET | LOCAL 36 IP/IPX

Config minimum 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
Éditeur Ubi Soft
Développeur Red Storm États-Unis
Texte et voix V.O.

Red Storm s'est fait une spécialité d'essorer au maximum ses jeux, voici donc le second add-on de Ghost Recon qui sort tout juste six mois après le premier. Souvenez-vous, c'était Desert Siege. Island Thunder, le nouveau venu, nous envoie cette fois à Cuba, dans un futur proche, genre 2008. Le jeu se déroule après la mort de Fidel Castro, sûrement assassiné par ces vieux revanchards de la CIA qui ont dû coller une tête nucléaire miniature dans un de ses cigares. Le pays se retrouve alors aux mains d'une bande de voyous qui veulent saboter les élections démocratiques, et c'est là que les gentils Ricains vont intervenir discrètement en envoyant l'unité Ghost. Les huit nouvelles missions de cet add-on nous emmèneront visiter les champs de cannes à sucre et la jungle cubaine, avec des objectifs aussi variés que la sécurisation d'un bureau de vote, l'interception d'une livraison d'armes, ou la destruction pure et simple d'une base de méchants soldats anti-démocratiques.



L'I.A. reste identique à ce qu'on connaissait déjà, si ce n'est que les soldats ennemis ont tendance à jouer encore plus souvent à chat-grenade.

Un peu de technique

R.A.S. pour cet add-on, si vous avez de quoi faire tourner correctement Ghost Recon, il marchera parfaitement. Si votre config le permet, pensez à enclencher l'anti-aliasing, qui évitera les effets de « bourdonnement » sur les textures des arbres au loin.

Un add-on parmi tant d'autres

Alors, que vais-je donc pouvoir vous raconter sur cet add-on d'une grande banalité ? Tout d'abord, on va regretter que le moteur n'ait pas subi un petit lifting technique, car le jeu commence un peu à dater. Le côté anguleux des décors et la faible profondeur du champ de vision font désormais tache par rapport aux productions actuelles. Au niveau de la qualité des missions, pas de soucis, elles sont variées et se déroulent sur des cartes énormes. Ce qui est la moindre des choses vu qu'il n'y en a que huit. Ça va du très bon (la mission du bureau de vote où on doit protéger les honnêtes citoyens qui se font canarder de tous les côtés) à des choses plus classiques où l'on se contente de parcourir la carte en butant toutes les patrouilles ennemies. Notez qu'une douzaine de nouvelles armes font leur apparition : M16 version sniper, M4 Socom, mitrailleuses lourdes made in Russia... Enfin le multijoueur bénéficie de bonnes améliorations, avec la présence de deux nouveaux modes de jeu, cinq nouvelles cartes et d'une nouvelle interface plus pratique pour organiser les matchs.

ackboo

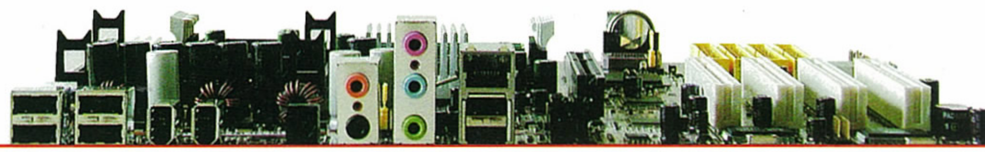


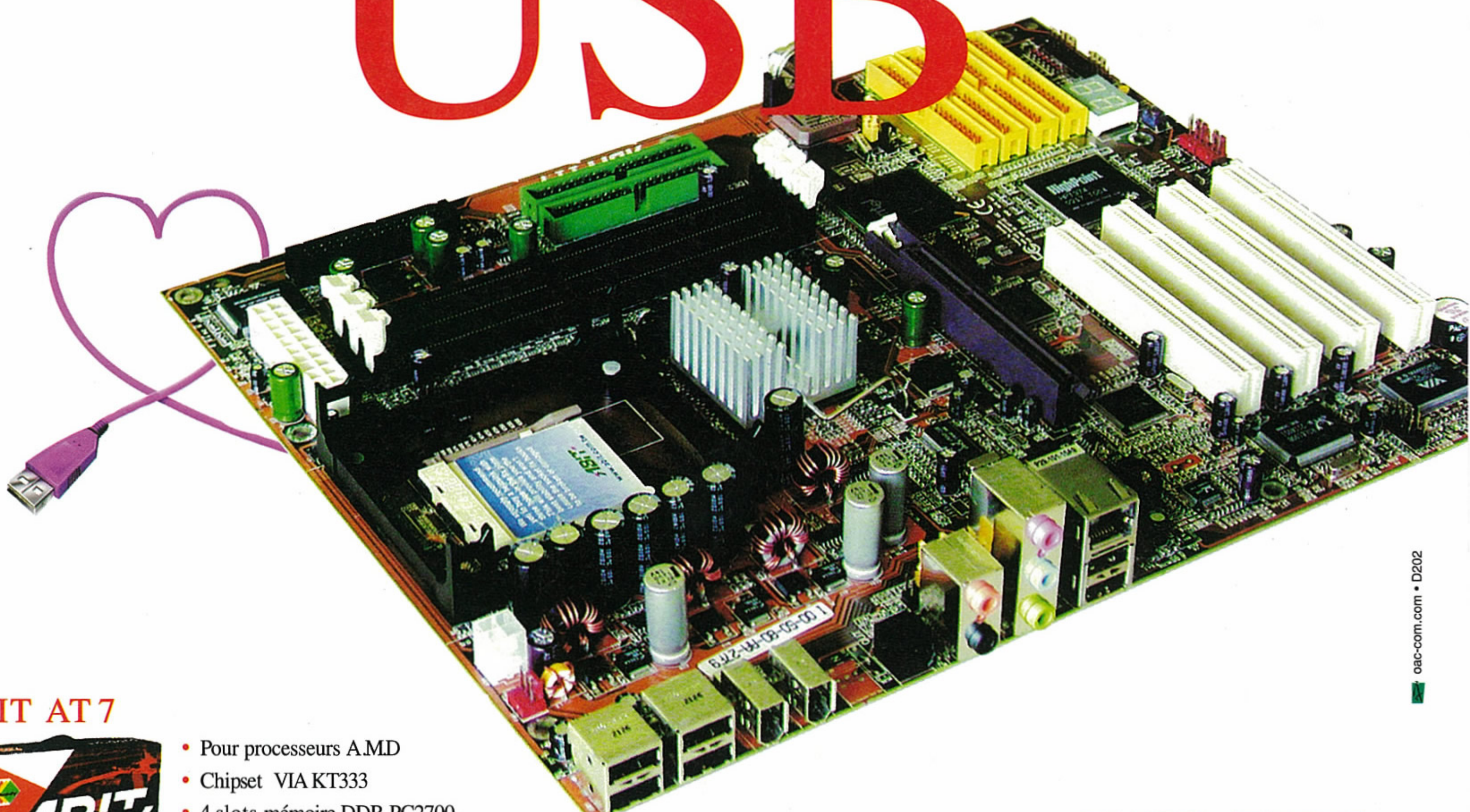
En Deux Mots

ET HOP, UN ADD-ON DE PLUS POUR GHOST RECON. ESPÉRONS QUE CE SERA LE DERNIER CAR LE JEU COMMENCE À ACCUSER SON ÂGE. HUIT NOUVELLES MISSIONS SOLO, C'EST UN PEU COURT, SEULS LES GROS ACCROCS DU MULTI Y TROUVERONT DONC LEUR COMPTE AVEC LES NOUVELLES ARMES ET LES NOUVEAUX MODES DE JEU.

- \+ L'ambiance cubaine, pas désagréable lorsque Paris devient tout gris
- \+ Les améliorations du mode réseau plairont aux fans
- – Pas de ravalement technique
- – Huit nouvelles missions, c'est un peu court

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	6









À CEUX QUI OSENT ENCORE PENSER QUE LA GUERRE EST UNE PARTIE DE RIGOLADE, IRON STORM VA LEUR DÉMONTRER LE CONTRAIRE AVEC PAS MAL D'EFFICACITÉ, ET BEAUCOUP DE PLOMB DANS LA CERVELLE.



Lorsqu'on emprunte une échelle, il est impossible de se servir d'une arme.

Iron Storm

GUÉRILLA URBAINE



La vue à la troisième personne est très utile, tant pour les passages « plates-formes » que pour les moments où l'on doit passer inaperçu.

TOUT PUBLIC · INTERNET 16 · LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 RAM
ÉDITEUR WANADOO EDITION
DÉVELOPPEUR 4X STUDIOS FRANCE
TEXTE V.F. **VOIX** V.O.

Iron Storm est une uchronie, une histoire parallèle qu'auraient très bien pu créer des gens comme Phillip K. Dick. Le jeu se déroule pendant l'année 1964, dans l'Europe de l'Ouest. La Première Guerre mondiale n'est pas terminée, et seuls deux camps s'affrontent dans de sanglantes batailles de tranchées et de position. D'un côté, on a l'Alliance occidentale, tandis que de l'autre, nous avons l'Empire russo-mongol. Après 50 ans de guerre, l'Europe n'est qu'un champ de ruines. Les véritables gouvernants sont en réalité les industries d'armements, qui n'hésitent pas à coter les armées en bourse, histoire de faire davantage de profit. Si les champs de bataille n'ont pas vraiment évolué en 50 ans, balafrant les campagnes de milliers de kilomètres de tranchées, les armements et les technologies guerrières, eux, sont proches de toutes les monstruosités qui ont été pondues pendant la Deuxième Guerre mondiale ou la guerre du Viêt-nam.
Finis les biplans rigolos et les grenades à main lancées des cockpits. Vive la visée laser montée sur hélicoptère blindé et la bombe au napalm.

Guérill-art

Iron Storm n'est pas un shoot ordinaire, et encore moins un jeu d'infiltration. Le truc, c'est que 4x Studios a véritablement créé un jeu de guérilla. Avancer dans les 7 niveaux proposés façon quakeur fou tient du suicide. En plus de ça, la « topographie » des champs de bataille et des bases est bien exploitée.
Par exemple, les snipers adverses se placent dans le soleil, les nids de mitrailleuses nichent en hauteur et les escouades ennemies progressent sur le terrain en tirailleur (et je ne parle pas des hélicoptères de combat, des chars d'assaut, des gaz offensifs, et des mines anti-personnelles). Il est donc vivement recommandé d'éviter de faire le con.
Weas (prononcez « wiz »), le héros du jeu, doit entrer en terrain ennemi pour détruire une arme secrète planquée dans une super usine de super armements. Le joueur doit donc chercher les failles dans les divers dispositifs de défense de l'ennemi,

Les ennemis ont le chic pour savoir encercler le joueur.



en trouvant les meilleurs angles de tir ou en contournant habilement les troupes sur place. Le côté sniper est très présent : les ennemis tirent aussi bien, sinon mieux, que le joueur, et leurs portées de détection et de tir sont considérables. On est vraiment au stade de la guérilla urbaine. Tout un programme.
Le scénario n'est peut-être pas très original, mais le background est suffisamment bien foutu pour rendre le jeu bien prenant.

Soldat Weasel

On a été agréablement surpris par la gestion du soldat Weasel. Techniquement, le bestiau est dirigeable à la première personne comme à la troisième, ce qui permet de savoir si on est bien dissimulé sur le terrain. Bien que toute une panoplie d'armes différentes soit disponible, on ne peut choisir d'en emporter qu'un nombre restreint. Du coup, le gameplay s'en trouve enrichi, chaque niveau nécessitant un peu de jugeote pour savoir quel type d'arme sera utile. On notera que les armes emportées sont toutes affichées sur le personnage lorsqu'on le regarde à la troisième personne. Une autre originalité de gameplay veut que James Anderson soit contraint de ranger ses armes s'il veut se servir d'un objet, comme une tourelle asservie ; ou bien plus simplement, s'il veut gravir une échelle.
Il va sans dire que ce choix contribue à rendre plus difficiles certaines phases de gameplay, pour peu qu'on ait besoin de gravir une échelle sous le feu nourri de l'ennemi. En dehors de ça, le soldat Weasel sait marcher, courir, s'accroupir et ramper. On regrette qu'il ne puisse pas se pencher sur les côtés, surtout lorsqu'on connaît la capacité qu'ont les ennemis du jeu à vous repérer dès qu'un pied dépasse du coin d'un mur.

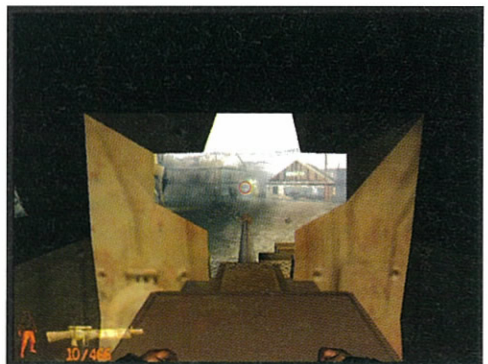
Entre le fond et la forme…

On a été très étonné par la puissance d'immersion d'Iron Storm. Et pourtant, elle n'est pas due au graphisme. Bien que les niveaux soient bien conçus, restituant les traces qu'une guerre longue de 50 ans peut laisser derrière elle, cette ambiance oppressante est véhiculée avec force par le son. Les impacts de balles ont tous un son différent suivant l'arme utilisée et la surface atteinte ; on est constamment « bercé » par les bruits de mitraillages et de bombardements lointains, et même le bruit du vent et des intempéries devient une véritable symphonie lugubre. Il n'y a pas à dire, les mecs qui se sont occupés des sons sont très forts : il faut les garder !
En revanche, et même si les costumes ont le mérite d'être crédibles, le design des personnages, tout comme leur animation, est très quelconque. Attention, hein, je n'ai pas dit mauvais, j'ai dit quelconque ; c'est-à-dire que personne ne se souviendra de la gueule des mecs, ni en bien, ni en mal. De même, l'affichage souffre de certains accidents de collisions ; on voit alors des gens jouer au passe-murailles, ou encore, infoutus de passer sous une porte grande ouverte. Là-dessus viennent se greffer des problèmes technologiques. Ainsi, on déplore la présence d'un bug qui serait en voie de correction et qui interdit la reconfiguration des touches sur certains PC (les contrôles par défaut étant très bien étudiés pour tout joueur possédant trois mains ou plus). Les loadings se déclenchent au pire moment du jeu (c'est-à-dire, quand on se fait tirer dessus), et les sauvegardes rapides ne conservent aucun fichier antérieur, empêchant de rejouer une phase de jeu particulière. Enfin, l'I.A. tient quelquefois du n'importe quoi. Les ennemis font mouche à tous les coups, de très loin, et savent automatiquement où le joueur se cache. Le droit à l'erreur n'existe pas, et c'est vraiment dommage, car on doute que le gameplay, servi par un aussi bon background, nécessitait l'emploi de surhommes en guise d'adversaires.

Pete Boule

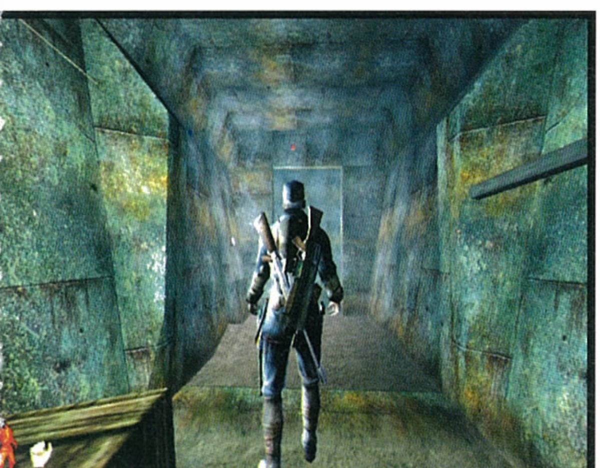
Un peu de technique

Iron Storm est relativement gourmand. Certes, il tourne sur un PIII 650 muni d'une GeForce2 MX, mais il est alors conseillé de jouer en 800x600, voire 640x480, si on ne veut pas participer au grand festival de la ramouille 2002. Un PC 1 GHz est vivement conseillé, muni d'au moins une Geforce2 GTS. Évidemment, avec quelque chose de plus solide, on pourra jouer en 1600x1200.



On peut se servir de mitrailleuses ou de canons de char.





Les armes dont dispose le joueur sont affichées sur le personnage.

En Deux Mots

Bien qu'il ne soit pas brillant par ses performances graphiques, Iron Storm procure un gameplay bien intense, dans une ambiance très prenante. Ce n'est pas un shoot ordinaire, mais un véritable jeu de guérilla. On regrette que certains points techniques aient été bâclés et que certains aspects d'une I.A. trop balèze rendent parfois le jeu trop dur.

- \+ Le background
- \+ La gestion du personnage
- \+ L'ambiance sonore exceptionnelle
- − La modélisation quelconque des personnages
- − L'I.A. parfois trop expéditive avec le joueur

6 TECHNIQUE

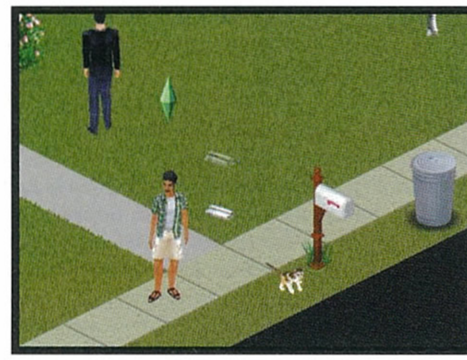
5 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 700, 128 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS ÉTATS-UNIS
DÉVELOPPEUR MAXIS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Les Sims,

ADD-ON POUR LES SIMS

entre chiens et chats

MON PREMIER ANIMAL ÉTAIT UN POISSON ROUGE, JE NE ME SOUVIENS PLUS EXACTEMENT DE SON PETIT NOM, MAIS ÇA DEVAIT ÊTRE « POISSON ». APRÈS SA MORT PAR OVERDOSE D'EAU DE JAVEL, JE SUIS PASSÉ À LA VITESSE SUPÉRIEURE AVEC DES CHIENS. MAIS FATIGUÉ PAR L'OBLIGATION DE LES SORTIR, J'AI AUSSI ÉTÉ OBLIGÉ D'ADOPTER UNE NANA POUR QU'ELLE LE FASSE À MA PLACE.

Chouette, un nouveau magasin : dans des petites cages, des animaux vous attendent. On y trouve des perroquets, des iguanes et des bestioles dignes d'intérêt telles que des chiens ou des chats. Paul Gai, mon personnage de The Sims (prononcez « Geai »), jette son dévolu sur une minette de race inconnue. En raison de sa robe marron, elle se voit vite baptisée « Kroth le chat ». Je passe à la caisse et cours appeler un taxi pour rentrer chez moi. Le chat reste dans la boutique jusqu'au moment où la bagnole arrive. Survient alors une scène émouvante : Kroth trottinant avec ses petites pattes, ouvrant la porte du magasin, sans doute par télépathie, (un truc dont se servent souvent les chats), puis se jetant dans la bagnole avant qu'elle ne démarre. Arrivé à bon port, une autre surprise m'attend : un chien errant, perdu dans le quartier, est justement assis devant ma porte et vient confirmer mon impression que d'une manière ou d'une autre, il va falloir pouponner. La présence de ce chien me rappelle que j'ai toujours détesté les félins. Comme Kroth colle grave à mes basques, je décide de l'ignorer, de ne pas la caresser, et surtout de ne plus rien lui donner à bouffer en espérant qu'elle fasse son petit baluchon de chat et qu'elle émigre ailleurs.



Ce Sim-chat est décidément très réaliste.

Peine perdue : les matous ont un tas de ressources et se sont adaptés aux infrastructures urbaines, à leurs poubelles et au confort de nos maisons. C'est ce que je constate en me levant et en voyant ma belle moquette toute tachée d'urine féline. Après une semaine de grand mépris, Kroth a enfin compris qu'elle n'était pas la bienvenue : elle a bien tenté de me ramener son boy friend, un chartreux puant, par lequel elle se fait honorer dans l'arrière cour, mais rien n'y a fait. D'ailleurs un mois plus tard, elle a suivi à la lettre le cursus des chats puisqu'elle est revenue à la maison sous la forme d'une petite urne qui contenait ses restes : Kroth, en manque d'affection, a sans doute voulu jouer avec une BMW M3 sur la chaussée. Voilà, The Sims, entre chiens et chats, c'est aussi passionnant que ça. Le concept commençait clairement à s'épuiser.

Bob Arctor

Un peu de technique

Rien à dire sur le jeu qui techniquement est totalement identique au The Sims, version de base. Les musiques sont toujours aussi abominables et provoquent à la longue les mêmes dérangements gastriques qui m'assaillent lorsque j'écoute du Boulez ou de l'Éric Satie.

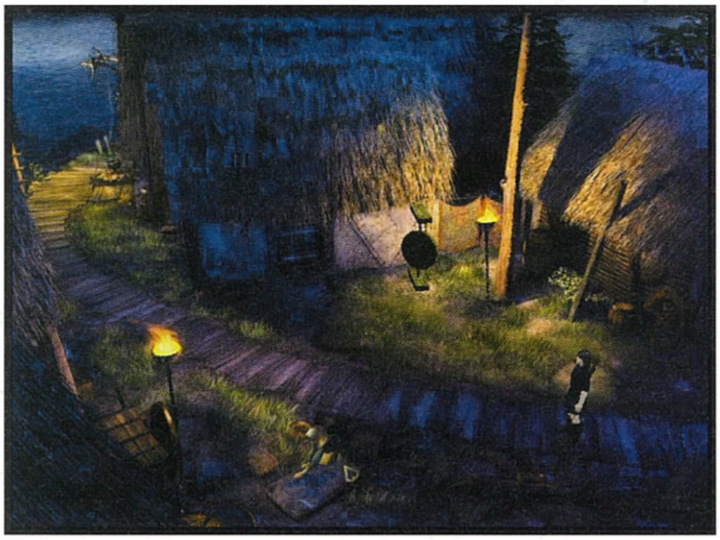
En Deux Mots

UN ADD-ON DE PLUS POUR THE SIMS. CE N'EST CERTAINEMENT PAS L'UN DES PLUS MAUVAIS, MAIS SANS NUL DOUTE L'UN DES PLUS DÉPRIMANTS. COMME POUR LES AUTRES EXTENSIONS, LES FANATIQUES DU JEU SERONT AUX ANGES ET POUPONNERONT CETTE FOIS-CI LEURS « PETS ». QUANT AUX AUTRES, ILS SERONT TOUJOURS AUSSI DÉPITÉS.

+ Des animaux en pagaille
− Un manque d'intérêt certain

Note	Critère
2	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT


Enfin une bonne nouvelle,
FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché
29,99 € TTC modem inclus.
Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée
512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible
Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.
Abonnement sur www.free.fr
free
La Liberté n'a pas de Prix



Le village viking. Pour en sortir, regardez chaque pixel des écrans.

L'ANNÉE DU JEU VIDÉO 2002, C'EST AUSSI CELLE DE JEAN VAN HAMME QUI, COUP SUR COUP, NOUS SORT DEUX JEUX ADAPTÉS DES BÉDÉS QU'IL A SCÉNARISÉES : XIII ET THORGAL.

Thorgal la malédiction d'Odin

A V E N T U R E

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 700, 128 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR CRYO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CRYO INTERACTIVE FRANCE
TEXTE ET VOIX V.F. **TESTÉ** EN FRANÇAIS.

Moi j'aime bien Thorgal, la série. D'abord parce que je trouve que Rosinski est l'un des rares gars qui sachent encore dessiner, dans une période où les gribouilleurs les moins doués du monde semblent arriver à sortir des B.D. Et aussi parce qu'il est l'auteur d'un de mes albums-culte, « Le grand pouvoir du Chninkel », narrant l'aventure (très cruelle et drôle) d'un Hobbit et de son destin de gnome débile. Au milieu d'une population de blonds aux yeux bleus, l'ami Thorgal, un brun au faciès de rat musqué, ose la différence. S'il est cosmopolite, c'est parce qu'il vient de l'espace, recueilli tel un petit Moïse intergalactique par une bande de Vikings. C'est d'ailleurs à cette genèse que va se référer sans cesse le jeu, au fil de la progression riche en surprises pour l'amateur de la série.
Le jeu nous aide donc à comprendre les origines du héros, Thorgal Aergirson, de son adoption encore petiot jusqu'à la carrière d'animateur télé à succès qu'on lui connaît. Au début du jeu, nous nous retrouvons dans un village viking, au beau milieu d'une tempête. On reconnaît du premier coup d'œil le moteur Cryo standard : un personnage plus ou moins bien animé (ici, moyennement) et ombré, qui marche et court, sautant d'un écran à l'autre. B.D. oblige, la qualité des saynètes est en net progrès depuis les derniers jeux du développeur, et on n'hésite pas à utiliser des ambiances « éclairage au feu de bois » rehaussées par les décors.
Une option permet de voir les images d'une bande dessinée qui narre notre histoire au fur et à mesure que la trame de l'aventure se développe. Bien sûr, c'est le dessinateur qui a réalisé ces planches inédites.
Bon il n'y en a pas 30 pages, hein, ce qui tombe bien car le jeu lui non plus ne durera pas 30 heures.
Tiens, on vient d'apprendre que la liquidation judiciaire de Cryo a été prononcée. Quelle ironie du sort que son dernier jeu ne soit pas le plus mauvais de toute sa production. Enfin bon, on aurait plutôt préféré un nouveau Gift.

Bob Arctor



La première planche. Le jeu en contient une dizaine.

Un peu de technique

Cryo utilise ici sa technologie habituelle, souffrant toujours des mêmes problèmes : peu d'interactivité, des animations qui sont parfois désolidarisées de l'action et une certaine lenteur de chargements.



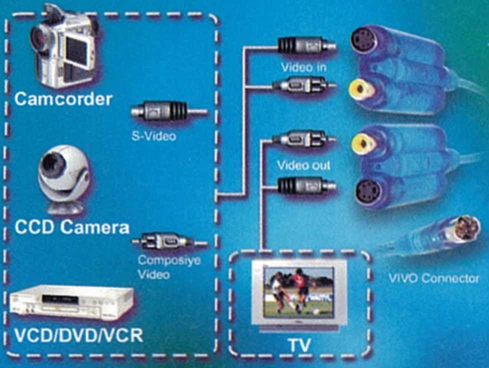
En Deux Mots

THORGAL N'EST PAS LE PLUS MAUVAIS JEU ÉDITÉ PAR CRYO. EN FAIT, C'EST MÊME L'UN DES PLUS SOIGNÉS GRAPHIQUEMENT, GRÂCE, SANS AUCUN DOUTE, AU SUPPORT ARTISTIQUE D'UN VRAI ARTISTE. LES AMATEURS DU GENRE « AVENTURE POUR TOUTE LA FAMILLE » SERONT RAVIS, SANS DOUTE.

- \+ L'univers de Thorgal respecté
- \+ Quelques planches inédites
- − Le moteur made in Cryo
- − La simplicité de l'aventure

Note	
TECHNIQUE	3
ARTISTIQUE	4
INTÉRÊT	4

WinFast MyViVO Edition





NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR



Système PIP, pour enregistrements simultanés



- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.

MGI videoWAVE Inside

Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)



NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR



NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR

www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

Distribué par
MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

RESERVÉES AUX REVENDEURS

Tél. : 01 41 47 67 67 - Fax : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com



Mon rollercoaster favori : aussi plat qu'un circuit de F1.

Un peu de technique

Techniquement donc, cela fonctionne parfaitement : aucun bug n'est à déplorer dans ce jeu programmé avec attention. La musique varie du « pas terrible » à l'insupportable (l'orgue de barbarie), et les animations des personnages et machineries sont honnêtes.

Aux States, il y a plein de familles de Ricains qui passent tous leurs loisirs dans les parcs d'attractions, juste pour tester les montagnes russes qui s'y trouvent. Certains pères de famille vont jusqu'à encourager leurs bambins à essayer les rollercoasters les plus dangereux, parce que c'est censé les rendre moins froussards. C'est un point de vue. Moi j'ai toujours pensé que ça donnait surtout de belles brochettes de gogols.
Les scénarii de Rollercoasters s'inspirent de tous les sim/theme park existants et consistent à attirer dans l'endroit un maximum de visiteurs. Pour ce faire, il faudra créer l'attraction unique ou le parc le plus sympa. Le principe est archi-connu, et sur ce point, le jeu remplit son rôle comme il l'a toujours fait. On trouve plein de nouveaux circuits déjà préparés, ainsi que des outils très efficaces pour en construire de nouveaux.
Tout le génie de Rollercoaster Tycoon II tient dans la conservation d'un affichage 2D, alors que rien ne semble plus approprié pour traiter ce thème qu'un jeu en vue subjective. Mais ici, on ne s'intéresse pas tant à la sensation produite par les circuits, qu'à leur technique de construction. Du coup, on se créera une véritable culture générale sur ces machines, le genre de bagage qui devrait nous servir tout au long de notre vie. On apprend les avantages d'une construction en bois, d'apparence plus fragile, mais qui résiste mieux au gel ; puis à estimer la dangerosité et la gerbititivité d'un circuit, à ne pas enchaîner les virages en sens contraire dans un espace trop réduit ; enfin à placer judicieusement des remonteurs, là où la gravité et l'inertie n'agissent plus suffisamment pour propulser un wagon. Et puis vient le moment du test en live, où on s'aperçoit que notre circuit est bien trop pourri, et que nous sommes que des minables à peine dignes de construire une grande roue défigurant un paysage urbain.
Graphiquement parlant, c'est très pauvre. Mais pour être honnête, il n'est pas plus pauvre que tous les Tycoons du monde, qui se foutent régulièrement de la gueule des consommateurs en rebalançant depuis plus de cinq ans la même sorte de moteur techniquement plat.

Bob Arctor

TOUT PUBLIC

Config minimum PIII 500, 128 Mo RAM, Carte 3D
Éditeur Infogrames Entertainment
Développeur V.O.
Texte et voix V.O.



Rollercoaster Tycoon II

THEME PARK

Rollercoaster Tycoon II, la dernière cartouche tirée par Microprose, revient ici dans sa seconde édition, que l'on devine être attendue impatiemment par ses fans.



Une interface bigarrée qui n'est pas sans rappeler celle de Windows 3.11.

En Deux Mots

Je n'ai pas retrouvé le génie de Sim Golf ou le fun d'un Sim Hospital dans ce Rollercoaster Tycoon II. J'ai surtout regretté le moteur 2D isométrique, qui est utilisé une fois de trop. Le jeu aura au moins le mérite de tourner sur les plus petites configurations

+ La construction des circuits, rapide et bien faite
− Un moteur bien pauvre graphiquement

4 Technique
3 Artistique
5 Intérêt

Frontline Attack

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Elle est vraiment dure leur campagne solo. Le nombre d'unités fournies est toujours calculé au minimum et les renforts n'arrivent qu'au compte-gouttes ; et c'est comme ça d'entrée de jeu. Trois campagnes longues et ardues vous mettront successivement aux commandes de la Wehrmacht, des Alliés, puis de l'Armée Rouge. Le gameplay temps réel est assez traditionnel, avec quelques originalités cependant ; par exemple les unités produites ne sortent pas des usines, mais entrent dans la carte par des points de ralliement. L'ergonomie est bien pensée, si ce n'est que les clics droit et gauche sont inversés par rapport à ce qui se fait traditionnellement. C'est assez déstabilisant. On ne peut pas faire d'intersection entre les groupes aussi, ce qui est inexcusable dans un STR aujourd'hui. Une vingtaine d'unités par camp sont proposées. La résolution des combats passe par une table de « prédation », sur le modèle « pierre/cailloux/ciseaux » : chaque type d'unité est puissant face à l'un, et se fait massacrer par un autre. En revanche, au lieu que ces familles d'unités soient au nombre de trois ou quatre comme on en a pris l'habitude, il y en a ici une dizaine. Ça complique beaucoup trop les choses à mon goût.

APRÈS WORLD WAR III : BLACK GOLD, VOICI LE TROISIÈME RECYCLAGE DU MOTEUR D'EARTH 2150. UNE GUERRE DE SCIENCE-FICTION, UNE AUTRE D'ANTICIPATION… LES DÉVELOPPEURS DE ZUXXEZ CONTINUENT LEUR REMONTÉE DANS LE TEMPS ET S'ATTAQUENT MAINTENANT À LA BONNE VIEILLE SECONDE GUERRE MONDIALE.



Comme dans Command & Conquer, il est possible d'écraser des divisions de fantassins en leur roulant dessus avec des chars…

Un peu de technique

Le jeu tourne sur des machines très légères, et pourtant (je ne sais pas comment ils se débrouillent) les animations et le scrolling n'arrivent pas à être parfaitement fluides sur mon Athlon 1800XP équipé d'une GeForce3. Bizarre.

Un petit jeu qui ne trouve pas sa place

Le constat final est assez douloureux ; à mesure que les jeux de ce développeur se succèdent, leur qualité ne fait que décliner comparativement aux productions du moment. D'abord, techniquement, leur moteur n'est plus à la hauteur. Quand des jeux comme Warcraft III ou Age of Mythology redéfinissent les standards, il faut suivre ou crever. Ici, la qualité des textures, des animations, et du graphisme dans son ensemble, encaisse deux bonnes années de retard. Il est vrai qu'on peut zoomer et que là, ça devient plus joli. Reste que ça n'est jouable qu'en vue du dessus, et d'assez loin… et là, c'est vraiment moche. Mais le problème est plus profond que ça. Aujourd'hui, créer un gameplay de STR original, c'est aller beaucoup plus loin que ce que propose Frontline Attack. Ce qui était nouveau dans Earth 2150 sent aujourd'hui la naphtaline. Les mecs qui ont fait les doublages devaient se rendre compte qu'ils ne travaillaient pas sur une merveille ; on les sent aussi motivés que des guichetiers de la SNCF un jour de grève. Côté multijoueur enfin, une grosse lacune : il n'est possible de jouer qu'à trois (un par camp), et on ne peut même pas faire d'équipes. Ça fait un peu beaucoup tout ça.

monsieur pomme de terre



Un zoom est proposé, et le jeu en devient tout de suite plus joli. En revanche, c'est injouable à cette échelle. Il faut dézoomerau maximum pour jouer.



TOUT PUBLIC — INTERNET 3 — LOCAL IP/IPX 3 — STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT

CONFIG MINIMUM PII 350, 64 MO RAM, CARTE 3D ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR ZUXXEZ TEXTE ET VOIX V.F. TESTÉ EN FRANÇAIS

En Deux Mots

RECYCLAGE D'UN VIEUX JEU, FRONTLINE ATTACK ENCAISSE UN RETARD TECHNIQUE DE DEUX ANS, QUE NE COMPENSE PAS SON GAMEPLAY, TOUT JUSTE CORRECT. NOUS ATTENDONS TOUJOURS UN STR POTABLE SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE.

- + Petites originalités de gameplay
- − Doublages pourris
- − Assez moche
- − Techniquement dépassé

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

Praetorians

Nous sommes en 50 avant J.C., et toute la Gaule est occupée. Toute ? Non, un petit village gaulois retranché résiste encore et toujours à… euh non, m'a trompé. On est bien en 50 avant J.C., mais dans un jeu de stratégie temps réel avec des légionnaires en 3D et des assauts de cavaliers barbares. Ça s'appelle Praetorians et c'est fait par le même studio que Commandos 2. Tout de suite, ça donne envie de s'y intéresser.

par ackboo

On l'a peut-être un peu oublié puisque ça s'est passé il y a quelque chose comme vingt siècles, mais il fut un temps où l'Italie était le centre du monde. Délaissant parfois les orgies démentielles où ils sniffaient de la poudre de truffes d'ours entre les seins d'une matrone de passage, les empereurs romains se sont occupés pendant quelque temps à conquérir tout le bassin méditerranéen, de l'Espagne au Caucase et de l'Angleterre au Maghreb. Bon après, tout s'est effondré aussi rapidement que le cours de l'action Infogrames, mais nous allons, grâce à la magie de l'informatique, pouvoir revivre cette grande épopée de l'histoire militaire. Dans Praetorians, on va nous mettre dans les sandales d'un général romain chargé par l'empereur d'aller conquérir quelques hectares de plus.





Les cavaliers égyptiens se battront à dos de chameau pour faire les malins.

Shogun plutôt que Warcraft III

Praetorians, vous le savez déjà car nous suivons ce titre depuis maintenant une bonne année, sera un jeu de stratégie temps réel en 3D. Contrairement à Warcraft III, qui permet un micro-management très précis de chaque unité, Praetorians sera plutôt dans le style Shogun, c'est-à-dire qu'on ne pourra jamais diriger un seul soldat (à part certaines unités spéciales) : on agira toujours au niveau d'un groupe comprenant généralement une trentaine de bonshommes. On verra donc les légionnaires, les archers, les lanciers ou la cavalerie se déplacer en rangs serrés et bien organisés, puis foncer sur l'ennemi et former une espèce de masse grouillante de soldats qui s'étripent. Dès que les combattants seront au contact, on ne pourra plus agir sur eux (il sera, par exemple, impossible d'ordonner un repli), il faudra attendre le résultat de la mêlée en surveillant la barre de vie de chaque groupe. Évidemment, il y aura tout un système d'équilibrage des unités qui, les développeurs nous l'ont assuré, forcera le joueur à diversifier son armée. Trente archers pourront ainsi se faire rayer de la map en quelques secondes par une charge de cavaliers, mais ceux-ci finiront à la boucherie chevaline s'ils foncent sur des piquiers. De même, on pourra profiter de certaines techniques spéciales lors des combats : il sera ainsi possible de mettre les légionnaires en formation « Tortue », comme dans Astérix, pour qu'ils puissent avancer sans trop de dommages sous une pluie de flèches.





Voici les villages qu'il faudra capturer, quelques huttes en chaume abritant des civils qu'on pourra enrôler dans la légion.

Bah où qu'elle est ma mine ?

À l'instar de Ground Control, les gars de Pyro Studios ont fait le choix très risqué de zapper la phase de construction de base. Dans les Age of Empires, on sait que les joueurs adorent lézarder en construisant des tonnes de bâtiments, en lançant des recherches pour améliorer les armes, en mettant en place leur défense… Là, tout sera réduit au strict minimum. La « ressource » du jeu, ce seront les villages disséminés sur la carte. On y fera construire une garnison par les soldats, puis on y enverra un centurion, et il sera alors



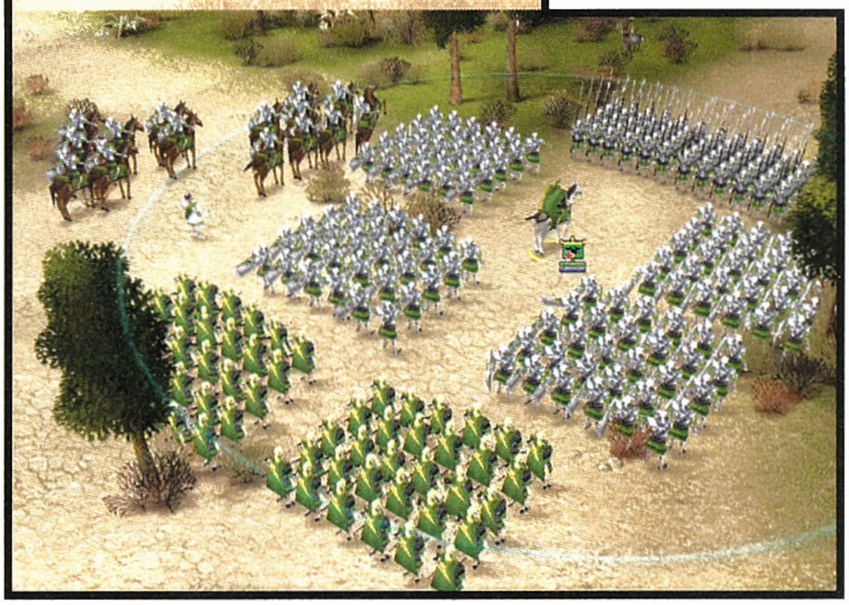
Une armee parce à l'assaut : trois catapultes et quatre echelles s'apprêtent à foncer sur les murs ennemis.



possible de créer un certain nombre de nouvelles troupes selon le nombre d'habitants du village. Rien à récolter, pas de caserne à construire, pas d'upgrades qui prennent deux plombes. Tout a été étudié pour que le jeu soit plus nerveux que les RTS classiques, pour que les joueurs se concentrent uniquement sur les combats. Il sera néanmoins possible de défendre les villages en construisant des tourelles de protection, mais ce sera à peu près tout. Les seules autres choses qu'on devra construire durant le jeu, ce seront tous les équipements de siège, dont je vais vous parler juste après.

Les sièges dans un

Praetorians offre deux styles de combats différents. Il y aura d'abord les bastons classiques entre deux armées au milieu de la plaine. Là, il faudra faire attention au placement des archers, profiter du relief, déplacer son centurion afin qu'il puisse donner un bonus de commandement aux troupes qui se trouvent près de lui, tenter de contourner l'infanterie avec la cavalerie pour prendre l'ennemi par les flancs… Et puis, il y aura les sièges, lorsque l'ennemi sera retranché dans une forteresse et qu'il faudra employer les grands moyens. On devra alors



On disposera de cinq centurions au maximum. Ils pourront être utilisés dans les villages pour enrôler des soldats, ou bien sur le champ de bataille, pour donner un bonus de commandement aux unites qui se trouvent pres d'eux.

En Multijoueur

Nous avons pu tester pendant quelques heures le mode multijoueur, en Free For All et en jeu par équipe, histoire de voir à quoi ça ressemble. Le mauvais point, c'est qu'on s'est fait battre par des journalistes anglais malgré un bon début de partie. Mais le côté positif, c'est que le jeu fonctionne déjà plutôt bien. C'est beaucoup plus rapide qu'un Age of Empire puisqu'il n'y a pas de construction de base. Le jeu est donc axé sur la conquête sauvage des villages parsemant la carte, afin de créer rapidement le plus gros nombre d'unités. Les parties durent une vingtaine de minutes et les combats sont pratiquement incessants. On pourrait même y trouver un petit côté Z, pour les vétérans qui se souviennent de ce jeu des Bitmap Brothers. Bien sûr, il y avait encore quelques problèmes d'équilibrage sur cette version de développement, avec notamment des tourelles de défense un peu trop puissantes. Mais si tout cela est corrigé, ça pourrait nous donner un excellent mode réseau.



Les ponts seront des points-cles sur les cartes. On pourra ordonner aux soldats de les detruire ou de les reparer.

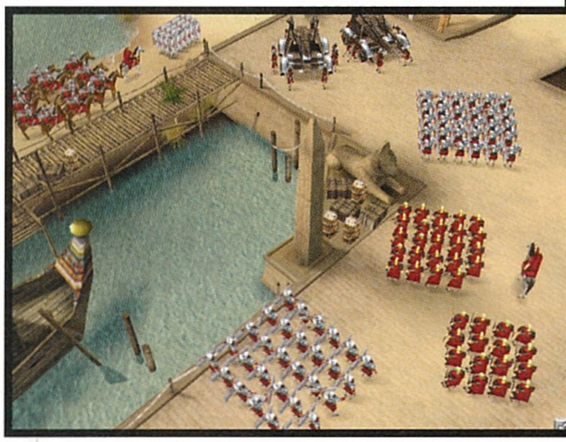
Genre : **Éditeur :** **Développeur :** **Sortie prévue :**

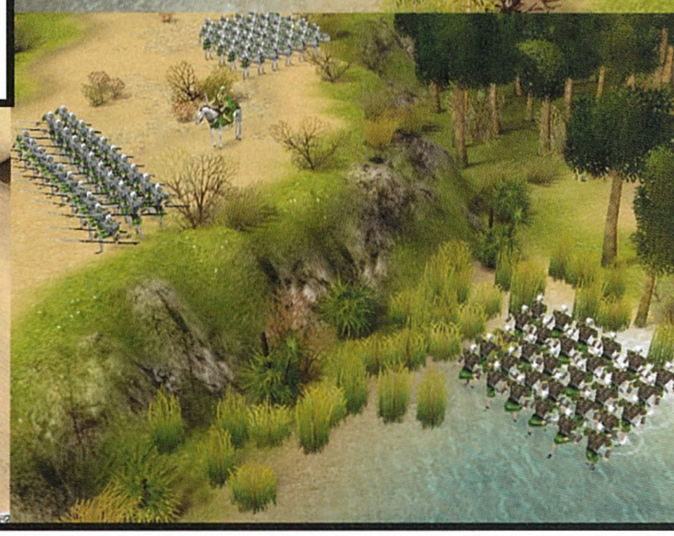
construire pas mal de choses. On commencera par les catapultes et les balistes, pour attendrir un peu les troupes perchées sur les fortifications. Puis les soldats pourront bricoler des échelles et s'en servir pour entrer dans la place ennemie en passant par-dessus les murs. On disposera aussi d'un bélier pour enfoncer les portes et d'une tour d'assaut mobile sur laquelle on placera un groupe d'archers. Durant les sièges, ceux-ci balanceront automatiquement des flèches enflammées du plus bel effet, faisant penser à la première scène de « Gladiator ». Le style de ces batailles de siège sera assez différent du vieux RTS Siege ou des plus récents Stronghold : ça devrait être un peu plus bourrin et direct, mais ce sera évidemment nettement plus beau visuellement et ça permettra de varier les missions de la campagne solo.



La touche Pyro

On peut déjà vous parler en détail de la réalisation, puisque le jeu à l'air bien avancé de ce côté-là. La version estampillée « Work in Progress » sur laquelle nous avons pu jouer pendant quelques heures affiche un moteur 3D impeccable, tout à fait fluide en 1024x768 32 bits sur un petit 800 MHz et une GeForce3. Ça laisse présager que la version finale tournera sans problèmes sur n'importe quelle bécane de joueur. Là où Shogun ne proposait que des sprites, Praetorians affichera de vrais soldats en 3D, avec des armures rutilantes. Les animations ont l'air vraiment réussi : il y aura un côté très réaliste, très humain dans les mouvements des soldats, qui ne donneront jamais l'impression d'être une armée de robots bougeant en cadence. On pourra les admirer en train de jeter leur lance avant l'attaque, de se protéger des flèches avec leur bouclier, on verra les formations voler en éclats lorsqu'elles subiront une charge de cavalerie... Il y aura aussi les arbres qui bougeront au gré du vent, des oiseaux qui s'enfuiront lorsque les soldats rentreront dans la forêt, des petits faons qui déambuleront sur la carte... Cédant à la mode actuelle, les développeurs ont choisi de limiter à mort les mouvements de caméra, on va donc se retrouver, comme dans Warcraft III, avec un petit zoom inutile et pas de rotations, mais on sait bien que ça ne dérange pas grand monde en pratique. Bref, si Praetorians n'annonce rien de franchement révolutionnaire par rapport à ses futurs concurrents – Age of Mythology par exemple –, il ne devrait néanmoins pas trahir la réputation de Pyro Studios en matière de perfectionnisme et de souci du détail.





Romains, barbares ou Égyptiens ?

Trois races différentes seront jouables, aussi bien pour la campagne solo (une vingtaine de missions en tout) que pour le jeu en réseau. Elles auront toutes bien sûr leurs forces et leurs faiblesses.

Les Romains : Disciplinés et entraînés, les Romains pourront profiter de leurs légionnaires capables de résister correctement à n'importe quel type de troupes ennemies. Ils bénéficieront aussi de bonnes unités d'exploration (ils se serviront d'aigles ou de loups) et de médecins efficaces.

Les Barbares : Ils seront évidemment les brutes épaisses du jeu, avec des unités très puissantes mais incapables de se tenir correctement en formation pour attaquer l'ennemi. Les barbares seront plus adaptés aux embuscades lancées depuis les forêts et aux petites escarmouches qu'aux grosses batailles rangées à terrain découvert.

Les Égyptiens : Ils profiteront d'unités spéciales de type prêtres qui augmenteront les performances des combattants durant les batailles. Ils disposeront aussi de chars qui feront des ravages dans l'infanterie, et ils seront la seule race à construire des tours de défense « en dur », les Romains et les barbares, eux, utiliseront du bois plus fragile.

Dans la forêt des Camutes

À certains endroits, les cartes seront recouvertes d'une épaisse forêt qui bouchera la vue. Le seul moyen de savoir ce qui s'y passe sera d'y entrer avec des unités de type infanterie légère. Les soldats seront alors représentés différemment pour signaler qu'ils sont à couvert, planqués dans la végétation. Ce sera le même principe dans les hautes herbes, dans lesquelles les unités se camoufleront automatiquement. Ainsi, avec un groupe d'archers dissimulé dans la verdure, il sera possible de massacrer des ennemis bien plus puissants qui, en passant à découvert, auront juste le temps de voir les flèches leur tomber dessus.













Comme d'hab, se positionner sur les reliefs donnera plus de précision aux archers et augmentera le champ de vision.

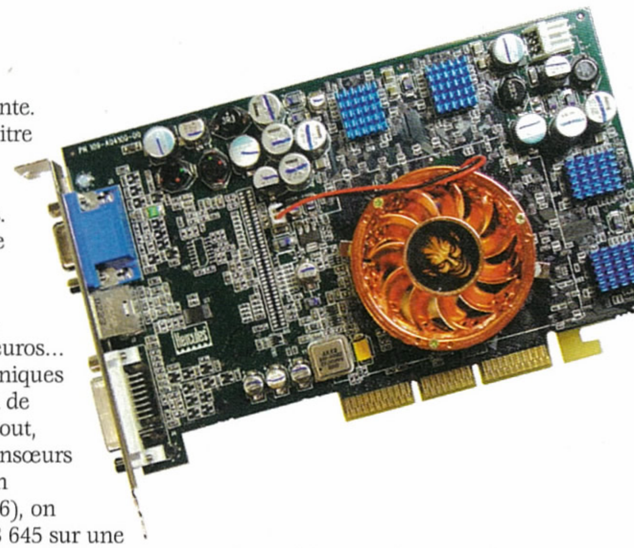


Les tours seront inutiles sans quelques dizaines de soldats à l'intérieur. Pour se défendre, ils pourront lancer des flèches ou balancer des cailloux sur les combattants en contrebas.

A suivre en 2003

Alors évidemment, tout ce que je vous raconte là, je l'ai tiré de quelques heures de jeu passées sur une version de développement susceptible d'être remodelée dix fois. Mais très franchement, d'après ce que j'ai pu découvrir, je ne vois pas trop comment les développeurs pourraient foirer leur coup et nous présenter une infâme daube le jour de la sortie. Certes, il y a encore quelques petits problèmes à régler : l'interface pourrait être améliorée, la sélection des unités a posé quelques problèmes, certains soldats sont restés coincés dans les éléments du décor, il y a quelques ralentissements lors des grosses batailles, mais globalement ce contact avec le jeu a été vraiment encourageant. Il reste encore un bon trimestre à Pyro Studios pour peaufiner la bête, je ne me fais donc pas trop d'inquiétude sur la qualité finale du produit : il a clairement le potentiel pour être un des meilleurs strat' temps réel de 2003.

LES 12 POLYS d'Hercules



Détendez-vous, je plaisante. Je cherchais juste un titre débile de plus pour vous parler de la 3D Prophet Radeon 9700 Pro d'Hercules. Modèle largement disponible chez nous, cette carte basée sur la dernière puce d'ATI va faire rire jaune votre banquier avec un petit 530 euros TTC au compteur. En cherchant, on la trouve moins chère. Mais ne rêvez pas non plus, on reste dans les 450 euros... Livrée avec un CD de drivers (avec les démos techniques ATI) et Morrowind (miam !), elle dispose d'un look de kakou (ventilo cuivre, dissipateurs thermiques partout, même au dos de la carte) mais offre comme ses consœurs d'excellentes performances. Rêvons un peu : sur un Pentium4 2,8 GHz (avec 512 Mo de RDRAM PC1066), on obtient 15 376 points au 3DMark2001 SE (contre 13 645 sur une GF4 Ti4600) et 3 078 points au CodeCreature Benchmark contre 2 353 sur la GF4Ti4600. Hop, on active l'antialiasing 4X et on rigole. Le 3DMark2001 SE affiche cette fois 11 447 points sur le R300 et seulement 6 754 sur la GF4 Ti4600. Tous ces tests ont été réalisés avec les drivers 40.72 pour Nvidia et 7.78 sur la Hercules. Moralité, oui c'est beaucoup plus rapide (reportez-vous au test du n°141 pour plus de détails) mais c'est quand même beaucoup plus cher (on trouve des GF4 Ti4600 à partir de 310 euros).

Édito

Autant vous prévenir, certains produits brillent par leur absence ce mois-ci : les derniers Athlon XP 2700+ et 2800+. Un concours de circonstances dans la plus pure tradition de la Loi de l'Emmerdement Maximum (Murphy's Law pour les connaisseurs) a fait arriver le kit de test un poil trop tard. Rien de grave vu qu'AMD ne pourra certainement pas livrer ses bestioles en quantité avant le prochain numéro. Eux aussi, ils connaissent bien Murphy...



LA GUERRE du SON

Il n'y a pas que sur le marché de la vidéo que ça bastonne. Terratec compte bien calmer les ardeurs de l'Audigy2 avec une nouvelle gamme de cartes au nom assez mal choisi (surtout chez nous) d'Aureon. On attend trois modèles pour courant novembre, tous capables de supporter les principaux standards sonores 3D (EAX 1 et 2, A3D 1.0, I3Dl2, MacroFX, DirectSound 3D et Sensaura 3D). Le haut de gamme sera la « TerraTec Aureon 7.1 Space » (environ 180 euros TTC). Chouette, une carte 7.1, je vais encore pouvoir écrire des textes méchants. Elle sera 24 bits/96 KHz, mais ça n'est pas nouveau chez Terratec, et devrait offrir un excellent rapport signal/bruit de -100 dB. La « TerraTec Aureon 5.1 Sky » vole moins haut (hin hin hin) et coûtera autour de 130 euros TTC. Comme sa grande sœur, elle décodera le Dolby Digital tout comme le DTS (ça ne va pas arranger Creative Labs) et disposera d'entrée/sortie numériques. Pour clore la marche au ras des pâquerettes, la « TerraTec Aureon 5.1 Fun » sera plus abordable (environ 40 euros TTC) et destinée aux joueurs. Reste plus qu'à tester tout ça, éventuellement dans le prochain numéro.

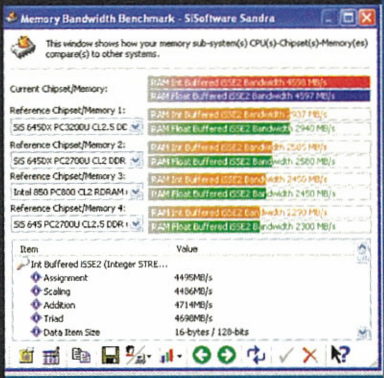


LA DDR-II RAME

Dans leur course effrénée à la puissance, ATI et Nvidia ne supportent plus d'être retardés par des standards mémoire déjà trop lents avant leur apparition. Du coup, ils travaillent directement avec les constructeurs (Infineon, Elpida et Hynix) pour mettre au point de quoi satisfaire leur soif de bande passante. Premier résultat de ces travaux : la GDDR-III (Graphic DDR-III). La DDR-II ne fera donc que passer sur nos cartes graphiques vu que la GDDR-III devrait être disponible dès l'été prochain. Techniquement, ces puces offriront au maximum entre 24 et 48 Go/s de bande passante (à 750 MHz) selon le bus utilisé (128 ou 256 bits).

Intel
SUR TOUS LES FRONTS

Première bonne nouvelle, les prix des Pentium4 2,8 GHz et 2,66/2,6 GHz vont baisser en novembre avec l'arrivée du 3,06 GHz (qui lui va coûter dans les 637 euros). Les nouveaux tarifs seront de respectivement 401 et 305 dollars. Deuxième bonne nouvelle, le futur chipset Intel qui gère la mémoire DDR en double canal (nom de code « Granite Bay ») semble être une bombe. Les premiers chiffres qui circulent sur le Net, qui concernent une version bêta du chipset, laissent présager du meilleur. Plus de 4 500 Mo/s sur SiSoft Sandra (4 598 pour être précis), ça laisse rêveur. Le score de l'image que vous voyez a été obtenu avec de la RAM DDR400 moulinant à 188 MHz (376 MHz DDR). Officiellement, la plus puissante supportée sera la DDR333.
Côté chipsets, deux modèles débarquent : i845GE et i845PE. Tous deux intègrent la nouvelle techno Intel appelée Hyper-Threading qui est censée simuler un fonctionnement Bi-CPU avec un seul P4 sous le capot. Le premier P4 capable de ce tour de passe-passe sera justement le 3,06 GHz. Intel annonce jusqu'à 25 % de gain de performance. La réalité, surtout avec les jeux, est bien moins excitante (genre 0 %-5 %, mais on vérifiera évidemment en temps utiles). L'autre avantage de ces chipsets, c'est la gestion de la RAM DDR333 MHz. Le modèle le plus intéressant pour nous est le i845PE, sans partie graphique intégrée. Il offrira a priori de bonnes performances pour un prix raisonnable. Tous les constructeurs majeurs de cartes mère ont déjà annoncé des produits équipés de ce chipset. Comptez sur moi pour en griller quelques-unes.



PowerVR
ne lâche pas l'affaire

Le Kyro2 (PowerVR Series3) a beau ne pas avoir de descendance, Imagination Technologies ne relâche pas ses efforts. Le processeur graphique PowerVR Series4 passe en effet directement aux oubliettes pour laisser la place au PowerVR Series5 en 2003. Visiblement, les développeurs anglais ont jugé que les performances n'étaient pas suffisantes pour lutter avec les ténors ATI et Nvidia. Le retrait de leur partenaire STMicroelectronics du marché des puces graphiques a sonné l'arrêt de mort définitif de cette puce. Leur prochain bébé sera en 0,13 micron, devrait être largement programmable et intégrer les inévitables Pixel et Vertex shaders. Le tout toujours en utilisant le Tile Rendering qui devrait apporter quelques fonctionnalités en plus à ce GPU atypique. Bonne chance les gars, ATI et Nvidia n'ont pas l'intention de vous attendre...



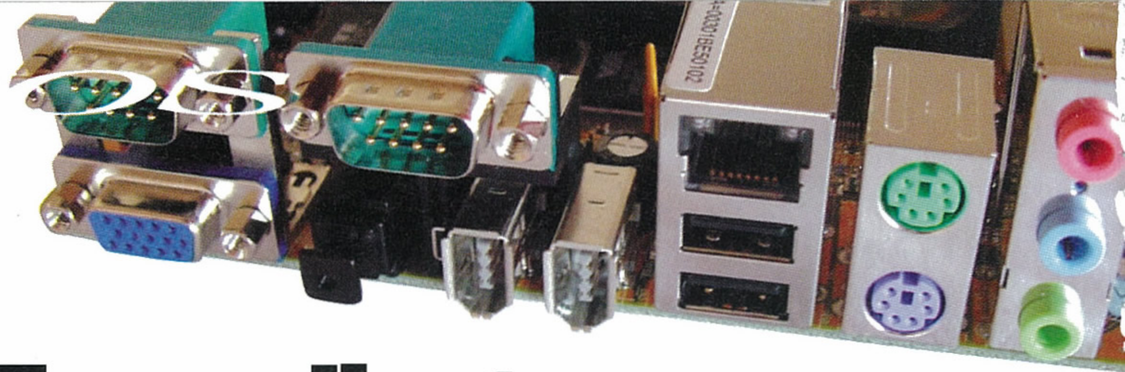
Un LDC très joueur



Un moniteur 17,1 pouces LCD, made in Sony avec un temps de réponse de 22 ms, ça vous dit ? Moi oui. Spécialement dédié aux jeux, ce LCD au format 16/9 sera en prime parfait pour glander devant ses DVD dans sa chambre d'étudiant. On peut même brancher quatre sources vidéo dessus et switcher de l'une à l'autre par un simple bouton, voire avec la télécommande fournie. Avec un champ de vision de 150° (horizontale) par 120° (verticale), un taux de contraste de 500:1 et une luminosité de 450 candela, c'est un petit bijou. Sony n'oublie pas le son avec deux ch'tit speakers a priori excellents. Je dis « a priori » parce qu'à environ 1 200 euros TTC le bébé, je n'ai pas été vérifier. Ha ha, un LCD pour les joueurs à 1 200 euros, quelle bande de déconneurs chez Sony quand même. Quel humour. Snif.

AMD
BICHONNE SES DIODES

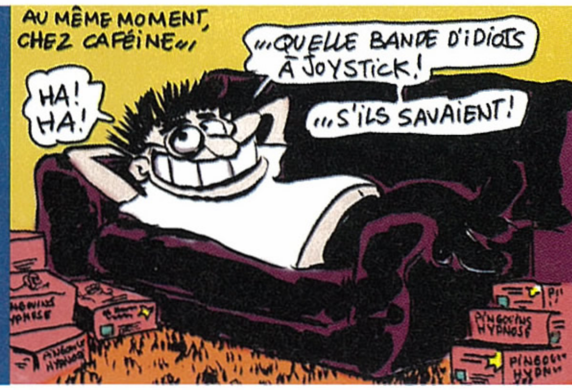
Le truc rassurant dans la vie, c'est que même les grosses sociétés remplies d'ingénieurs surdiplômés se font pourrir la vie par des bugs débiles. La loose, la poisse, bref la malchance, c'est vraiment un des rares trucs universels. AMD vient d'en faire l'expérience avec un bug stupide sur la diode interne de ses derniers Athlon XP, chargée de mesurer la température interne de ses chips et de déclencher le plan de sauvetage d'urgence (tout éteindre) en cas de panne du ventilateur par exemple. Cette dernière s'amusait à renvoyer des résultats erronés. Il a donc fallu corriger le bug, corriger le masque servant à la production, relancer la production, etc. Paf, plus d'un mois de retard dans les gencives pour les Athlon XP 2400+ & Cie.
Une poutre dans le pied pour la société américaine qui doit déjà lutter avec un Pentium4 qui tient une forme olympique. La vie est vraiment trop injuste.



L'HyperThreading
EN BOÎTE

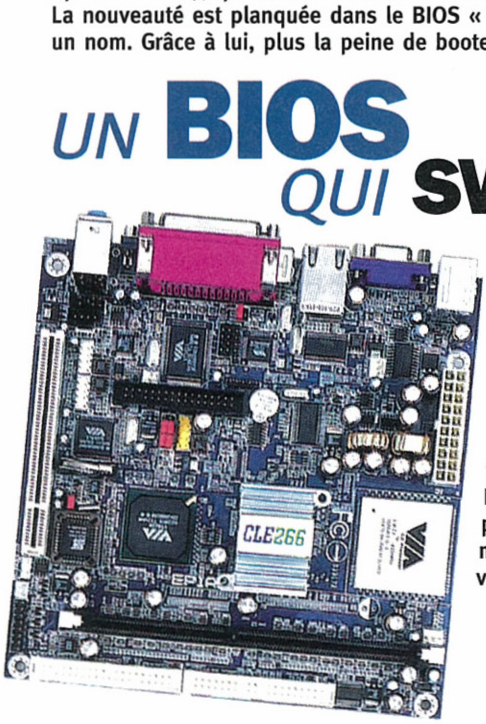
Shuttle ne change pas une équipe qui gagne, et décline son concept de Mini-PC avec tous les chipsets dignes d'intérêt. Le nouveau SB51G pour Pentium4 vient compléter l'offre pour processeurs Intel. Basé sur le nouveau chipset Intel i845GE, il permet d'éviter les aléas des drivers made in SiS et surtout de profiter de la dernière évolution technique du géant du CPU : l'HyperThreading (voir news « Intel sur tous les fronts »). Les performances de la partie vidéo intégrée seront loin d'être démentes (seule la version nForce2 pour processeurs AMD sera intéressante sur ce point), mais Shuttle en profite pour corriger un problème pénible : la sortie audio optique est enfin à sa place. À savoir à l'arrière de la machine, et non plus bêtement à l'avant. Plus besoin de rajouter une carte audio pour avoir une sortie numérique directement sur votre ampli adoré. Vu l'orientation mediabox de ces PC, c'est une bonne nouvelle. La mauvaise, c'est que la version nForce n'aura pas cette chance. Le reste est habituel sur cette gamme : prises USB 2.0, FireWire, Ethernet 10/100, etc. À noter également, le support officiel de la RAM DDR333 de ce chipset Intel. Du coup les performances générales de ce PC ne devraient rien avoir à envier à une machine de taille « normale ».





UN BIOS QUI SWINGUE

Le marché des mini-PC explose, c'est certain. Mais VIA ne compte pas en rester là et propose un nouveau concept : le PC hi-fi. De loin, cela ressemble à un mini-PC de plus, design, avec un boîtier en alu aux dimensions ridiculement petites.
Mais la carte mère mini-ITX (17cmx17cm), nommée EPIA M (chipset VIA Apollo CLE266), qui sert de base à cette machine cache bien son jeu. La nouveauté est planquée dans le BIOS « PlayNow ». Oui, ce BIOS a un nom. Grâce à lui, plus la peine de booter le PC pour lire un CD, un MP3 ou carrément un DVD/VCD : comme sur les platines classiques, il pourra effectuer cette tâche tout seul, avec un pilotage direct par des touches sur le boîtier.
De quoi vous tenter encore plus pour fabriquer la machine multifonction dont vous rêvez.



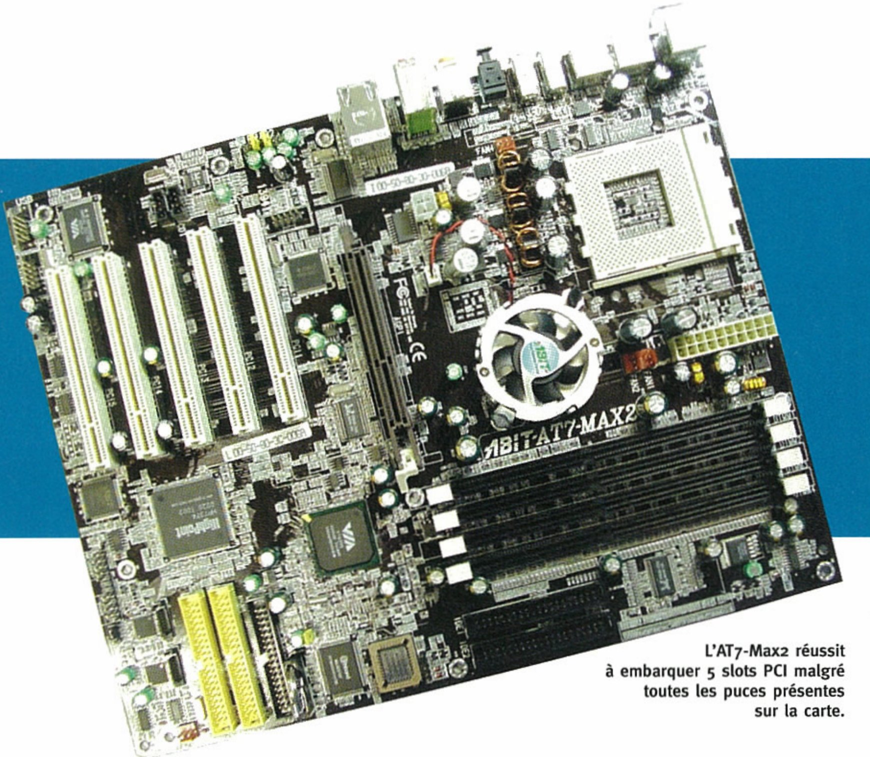
David contre Goliath

La lutte d'AMD contre Intel, vous connaissez tous. Ce que peu de gens savent, c'est à quel point ces deux sociétés en concurrence directe sont de tailles différentes. Business Week a fait un récapitulatif des points les plus flagrants dans un article très bien documenté, où l'on apprend par exemple qu'Intel a dix fois plus de cash dans ses réserves qu'AMD, que la marque Intel permet au géant américain de vendre ses processeurs entre 30 et 40 % plus cher que son concurrent, ou encore que le prix de vente moyen d'un CPU Intel est trois fois supérieur à celui d'AMD. C'est à se demander comment AMD arrive à lutter contre un tel adversaire. Reste à espérer que cette concurrence va perdurer et que le Hammer d'AMD sera à la hauteur. Sinon, comptez sur Intel pour se rappeler très vite que faire de grosses marges, ça met de bonne humeur ses actionnaires...

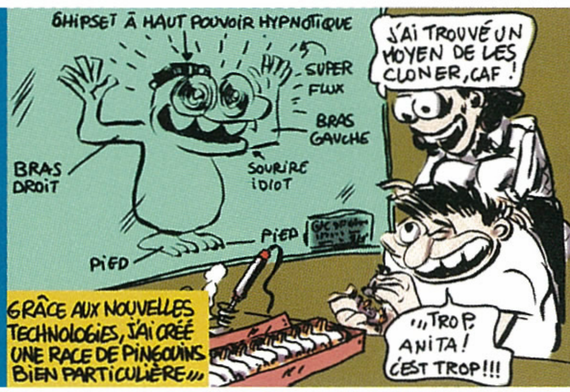

AGP 8X
MSI
KT4 Ultra
La carte-mère MSI pour AMD Athlon XP, Athlon et Duron
Port AGP 8X
MSI
648 Max
533 MHz
La carte-mère MSI pour Intel Pentium 4
Port AGP 8X
MSI
G4
AGP 8X
Cartes graphiques MSI de la nouvelle gamme des G4 en AGP 8x
Un PC équipé d'une carte-mère MSI nouvelle génération supportant l'AGP 8x et d'une carte graphique MSI G4 en AGP 8x permet d'obtenir un taux de transfert des données du bus AGP deux fois plus important (jusqu'à 2,1Go/seconde).
www.msi-multimedia.com
www.msi-computer.fr
MSI Multimedia
MSI Mainboard

Abit AT7 - Max2 et IT7 - Max2

LA RÉVOLUTION V2.0



L'AT7-Max2 réussit à embarquer 5 slots PCI malgré toutes les puces présentes sur la carte.



La gamme de cartes mère Max a été un joli succès technologique pour Abit. Mais elle a aussi été victime de son audace. Trop en avance sur leur temps, ces deux modèles reviennent dans des versions mieux équipées, aptes à séduire un public un peu plus large.

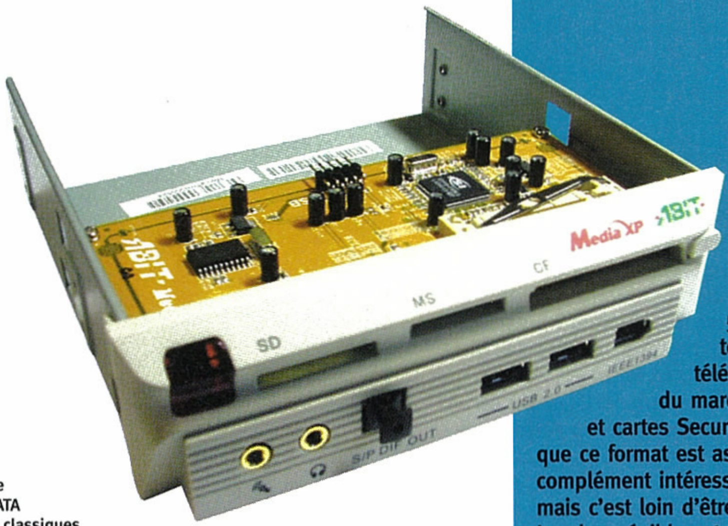
Vêtues de noir, ces deux nouvelles cartes mère sont les plus complètes du marché. En termes d'intégration de fonctions, pas la peine de chercher, rien n'arrive à concurrencer ces deux modèles. L'AT7-Max2 (chipset VIA KT400/VT8235) est destinée aux processeurs AMD et l'IT7-Max2 (chipset Intel i845E/ICH4) s'adresse aux possesseurs de Pentium4.

Le client est roi

Première grosse différence avec l'ancienne gamme Max, le retour des ports PS2 pour clavier et souris. La modernité oui, mais restons calmes. Visiblement, je n'ai pas été le seul à pleurer leur disparition un peu prématurée. Il manque toujours les ports parallèle et série, ce qui gênera fatalement quelques acheteurs potentiels. Rien de grave cela dit car maintenant il existe des adaptateurs USB pour tout ça (Belkin est un des spécialistes du genre). Ça fait des dépenses supplémentaires, mais ça permet de garder son imprimante laser adorée par exemple. Et il faut bien caser les nouveaux connecteurs !
Même coup de boost pour les emplacements PCI qui passent au nombre de 4 sur l'IT7-Max2 et 5 sur l'AT7-Max2. Je ne suis pas certain que ça serve beaucoup vu le nombre de fonctions embarquées, mais cela fait un argument de vente supplémentaire pour le constructeur taiwanais... Au passage, notez qu'il existe pas mal de petites différences entre les deux modèles. L'IT7-Max2 dispose par exemple de boutons directement sur la carte mère pour la mise sous tension et le reset. En prime, elle a aussi un affichage complet des codes de boot, pour savoir précisément ce qui se passe. C'est ultra-pratique pour les bidouilleurs et je regrette vraiment que l'AT7-Max2 n'en dispose pas. En revanche, elles sont toutes les deux équipées de jumpers pour doigts boudinés (avec une partie plastique plus grande pour faciliter la manipulation) et la disposition des différents connecteurs sur les deux cartes est bien pensée.

Les options du futur

Pour un inventaire complet des connecteurs, vous pouvez aller baver sur l'encadré dédié. Mais sachez qu'en plus de ces derniers, il est possible d'ajouter plus de ports USB (pour un total maximum de 10, 4 en 2.0 et 6 en 1.1) ou un port FireWire supplémentaire. Côté IDE, on passe dans le grand n'importe quoi. C'est la débauche, la corne d'abondance, et c'est tant mieux. Les deux canaux du chipset sont là et une puce RAID HighPoint HPT374 en gère 4 supplémentaires dont 2 en SerialATA. Ça nous fait 12 périphériques IDE maxi. Au secours... En prime, Abit innove avec le Serillel.

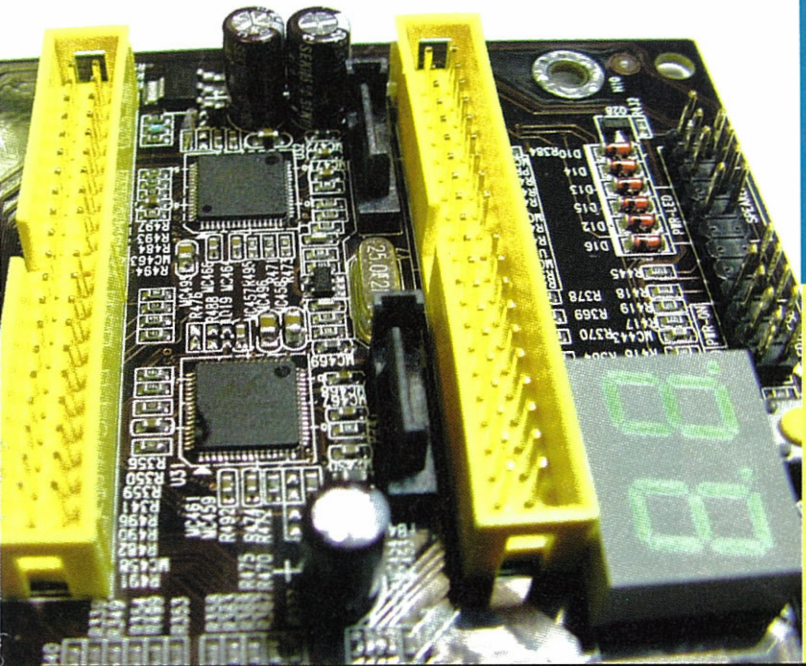


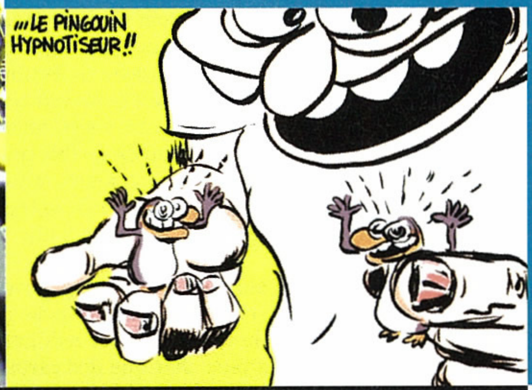
LA CLASSE INTÉGRALE ?

Pour accompagner sa gamme Max/Max2, Abit propose le MediaXP. Ce boîtier se monte dans un emplacement 5 pouces 1/4 de votre PC et permet d'avoir en façade tous les connecteurs importants, avec en bonus une télécommande et de quoi lire presque toutes les cartes flash du marché (Memory Stick Sony, Compact Flash (Type 1&2) et cartes Secure Digital (SD)). Pas de SmartMedia au menu, alors que ce format est assez répandu... Pour moins de 90 euros, c'est un complément intéressant pour les possesseurs de cartes Max, mais c'est loin d'être indispensable. Le plus pénible est la limitation de la télécommande aux versions de WinDVD et WinRIP livrées avec le MediaXP. La seule autre application qui fonctionne avec elle est PowerPoint, pour pouvoir se balader dans ses présentations. Dommage. En plus, je trouve le design de ce MediaXP assez raté. Tout ne pouvait pas être parfait...



La puce RAID se charge des connecteurs SerialATA et des connecteurs IDE classiques supplémentaires.



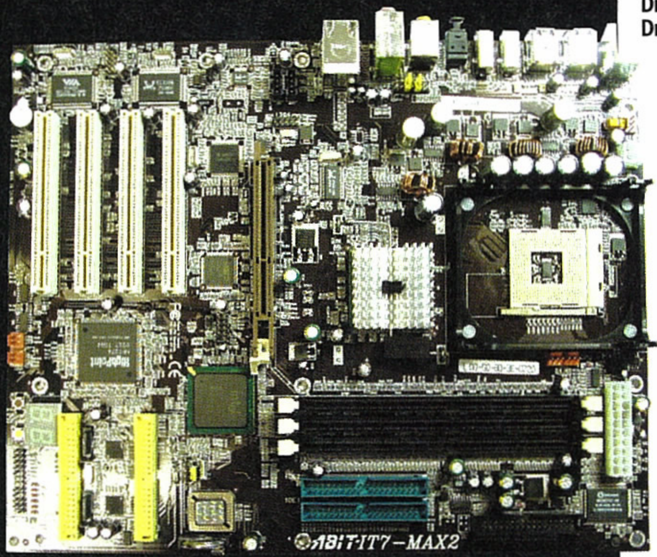


Son principe permet non seulement d'avoir des prises SerialATA sur la carte mère mais en plus de les utiliser avec des disques durs classiques en attendant l'arrivée des générations adaptées. Super-pratique. Sur ce coup-là, ils ont été très forts.Pour la RAM, c'est différent selon le modèle. L'AT7-Max2 dispose de 4 sockets DIMM pour mémoire DDR. Mais si vous voulez utiliser de la DDR333 ou 400, il faudra employer simplement les deux premiers ! Avec de la DDR200/266 classique, on peut monter à 3 simultanément mais pour utiliser les 4 (3,5 Go de RAM max), il vous faudra des sticks de RAM DDR Registered. Ne vous laissez donc pas abuser par la présence de ces 4 sockets... Sur l'IT7-Max2, les 3 sockets sont destinés à de la RAM DDR200/266. Investissez dans de la DDR333/400, vous ne serez pas déçu... Les capacités d'overclocking de cette carte sont en effet impressionnantes et je vous en touche deux mots plus loin.

Le son n'est pas oublié mais honnêtement, le codec AL650 est un peu léger malgré sa débauche de connecteurs 5.1 et optiques. Ça marche, la plupart des jeux tournent parfaitement avec ça mais si vous utilisez un casque, vous repérerez rapidement des bruits parasites et une qualité audio qui n'a rien de transcendante. C'est le moment d'utiliser un port PCI pour une carte son digne de ce nom. Il serait stupide de faire des compromis, surtout vu le niveau d'équipement du reste.

Lâchez les chevaux

Tout est enfin branché. J'ai collé de la RAM DDR400 (PC3200) sur les bestioles et des alimentations capables de fournir tout l'immeuble de Joy en électricité. Premiers tests sur l'AT7-Max2, qui du reste nécessite une alim de bonne qualité avec connecteur supplémentaire habituellement réservé aux cartes pour Pentium4 (ce qui permet d'éviter bien des problèmes de stabilité). Le chipset KT400 fait son boulot



L'IT7-Max2 combine un équipement sans pareil avec des capacités d'overclocking redoutables.

CONFIGURATION DE TEST

AMD Athlon XP 2200+/
P4 2,53 GHz
GeForce4 Ti4600
512 Mo de RAM DDR PC3200 CAS2
Disque dur IBM 7 200 trs/min
80 Go UDMA100
Windows XP Pro FR (SP1)
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 40.72
Drivers VIA 4.43v

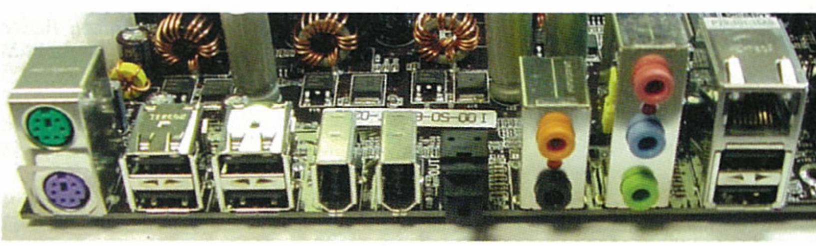


De taille imposante, le contrôleur RAID IDE HPT374 de HighPoint se retrouve maintenant sur de nombreuses cartes mère.

et on respecte les recommandations « classiques ». Tout fonctionne parfaitement, avec des performances en accord avec la RAM employée. Le classique SoftMenu III du BIOS permet de bidouiller toutes les fréquences CPU et RAM nécessaires tout en gardant une compatibilité optimale avec les vitesses des bus PCI et AGP. Avec une barrette de RAM PC3200, même de bonne qualité, la stabilité en mode DDR400 est malheureusement plus qu'aléatoire et les performances très bizarres. On comprend tout de suite pourquoi VIA ne supporte pas la DDR400 officiellement. Mieux vaut utiliser de la DDR333 en optimisant les timings ! Malheureusement, les CPU AMD sont toujours aussi rigides et l'overclocking reste un sport compliqué avec eux.
Sur l'IT7-Max2, avec un Pentium4 conciliant, c'est une autre histoire. Assurez-vous de disposer de mémoires de bonne qualité et faites-vous plaisir. J'ai réussi à obtenir une configuration stable avec la RAM à 400 MHz, une vitesse de front side bus de 155 MHz et un Pentium4 1,8A GHz. Résultat, un P4 « presque » à 2,8 GHz pour vraiment pas cher (la RAM utilisée n'est pas vraiment du genre donnée cela dit). Dépasser les 3 000 Mo/s de transfert avec de la RAM DDR et un chipset i845E fait toujours plaisir, surtout quand tout reste parfaitement stable... Et pour baver encore plus, sachez que certains cascadeurs de l'overclocking disposant de Pentium4 non bridés côté multiplicateur de vitesse ont réussi à dépasser les 200 MHz de FSB. Abit surprend son monde et retrouve ainsi le niveau de qualité qui a fait la réputation de la marque il y a quelques années chez les fans du « surfréquençage » (yerk, la traduction d'overcloking en français, c'est vraiment laid).

Pour environ 230 et 245 euros TTC (respectivement pour l'AT7-Max2 et l'IT7-Max2), Abit propose avec cette gamme des produits complets et redoutablement efficaces. Certes, c'est plus cher que des cartes classiques, mais amplement justifié par le niveau d'équipement. C'est le moment de dépoussiérer le logo TopHard !

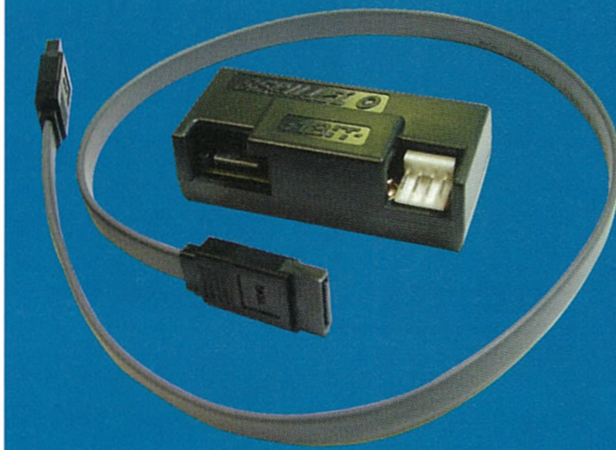
Les connecteurs arrière sont identiques sur les deux modèles, avec une pelleté de prises USB. Un port Ethernet 10/100 est aussi présent.



Le NorthBridge du KT400 (AT7-Max2) est planqué sous un ventilateur design assez classieux.







L'adaptateur Serillel permet d'exploiter les connecteurs SerialATA avec des disques durs classiques.

PRISES DE TOUS LES CÔTÉS

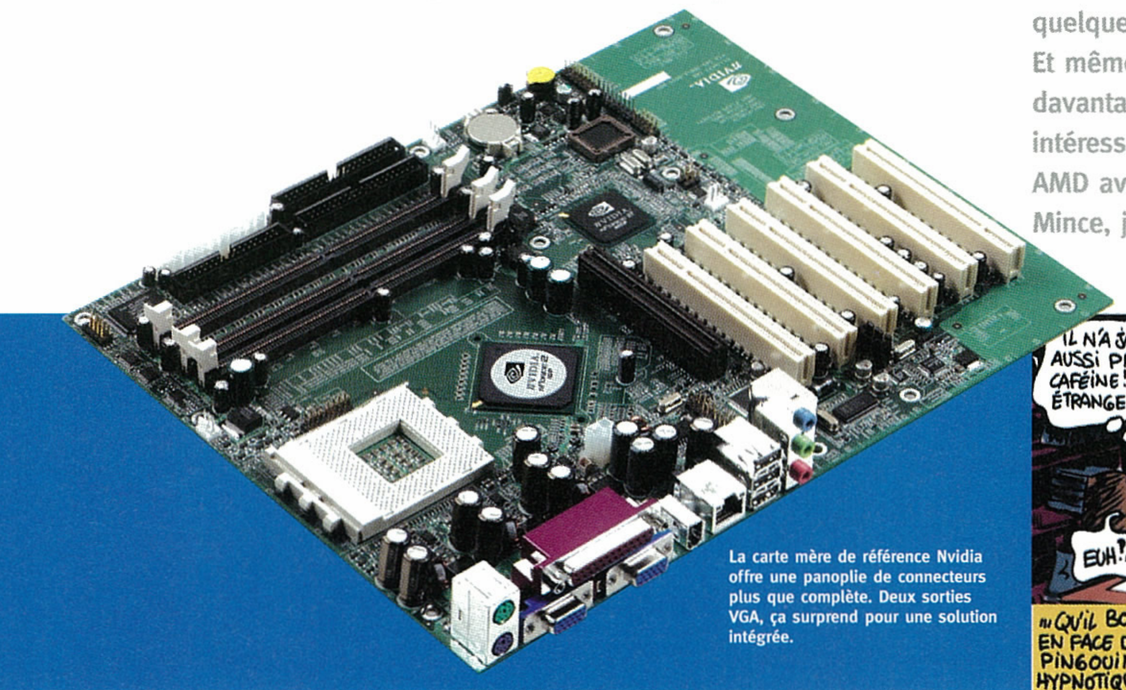
Il est temps de vous donner le menu complet des connecteurs embarqués sur ces deux cartes. À vous de jouer au jeu des différences...

IT7-Max2
• Connecteurs I/O internes :
1 slot AGP, 4 slots PCI
Port Floppy jusqu'à 2.88 MB
2 x connecteurs Ultra DMA 33/66/100
2 x connecteurs Ultra DMA 33/66/100/133 (RAID)
2 x connecteurs SerialATA 1.5G bps
1 x header FPIO (pour le Media XP)
2 x headers USB, 1 x header IEEE 1394
2 x CD-IN, 1 x IrDA
- Connecteurs I/O à l'arrière :
1 x PS/2 clavier, 1 x PS/2 souris
4 x connecteurs USB
2 x connecteurs IEEE 1394
1 x connecteur SPDIF Out (optique)
Connecteurs Audio (Center/Sub, Surround Speaker)
Connecteurs Audio (Front Speaker, Line-in, Mic-in)
2 x USB, 1 x connecteur RJ-45 LAN

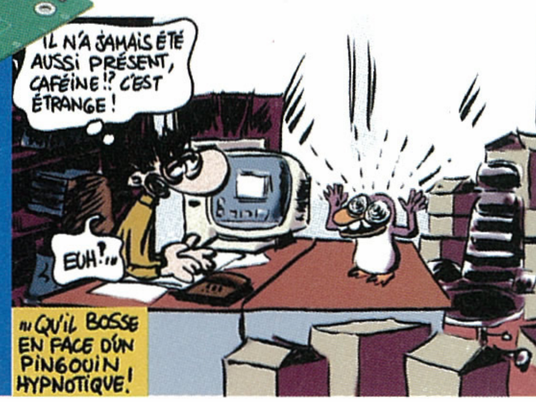
AT7-Max2
• Connecteurs I/O internes :
1 x slot AGP, 5 x slots PCI
Port Floppy jusqu'à 2.88 MB
2 x connecteurs Ultra DMA 33/66/100/133
2 x connecteurs Ultra DMA 33/66/100/133 (RAID)
2 x connecteurs SerialATA 150
1 x header FPIO (pour le Media XP)
2 x headers USB, 1 x header IEEE 1394a
1 x CD-IN, 1 x AUX-IN
- Connecteurs I/O arrière :
1 x PS/2 clavier, 1 x PS/2 souris
4 x connecteurs USB
2 x connecteurs IEEE 1394
1 x connecteur SPDIF Out (optique)
Connecteurs Audio (Center/Sub, Surround Speaker)
Connecteurs Audio (Front Speaker, Line-in, Mic-in)
2 x USB, 1 x connecteur RJ-45 LAN

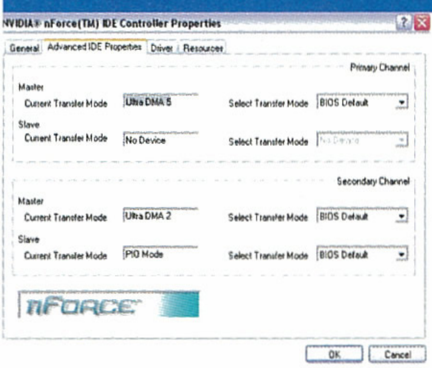
Nvidia nForce2
LE RÈGNE DU VIDE

Oui ils sont en retard. Encore. Oui les drivers sont encore perfectibles sur quelques points. Mais oui ça fonctionne. Et même très bien. Nvidia s'impose encore davantage comme le fournisseur le plus intéressant de chipset pour plate-forme AMD avec la nouvelle version du nForce. Mince, j'ai dit chipset ?



La carte mère de référence Nvidia offre une panoplie de connecteurs plus que complète. Deux sorties VGA, ça surprend pour une solution intégrée.





Le double contrôleur IDE par canal est une idée géniale qui permet de mélanger ses périphériques sans compromettre les performances.

Le nForce2 est en effet, selon Nvidia, une « plate-forme pour processeurs ». Marketing, quand tu nous tiens... Comme son aîné, il permet de remplir ses PC d'un grand rien. Au début, c'est limite flippant. On monte un PC avec juste un CPU et de la RAM DDR. Point barre. Et quand on branche la bête, on se retrouve avec du son 5.1, une sortie optique, une connectique réseau et une sortie vidéo aux performances satisfaisantes pour l'utilisateur moyen. Quand on est habitué à fourrer ses PC de tonnes de cartes, ça surprend. Le nForce2, c'est la version sapin de Noël de son grand frère. On y trouve plus de tout. C'est monsieur AMD qui va être content.

Rajoutez-moi un peu de ça

Toujours constitué de deux puces, ce chipset (ha ha, on ne me la fait pas à moi) dispose d'un ensemble de fonctions qui atomise la concurrence, que ce soit dans le monde AMD ou Intel. Primo, le NorthBridge, celui qui se fait refroidir sous un dissipateur thermique. Il existe en deux versions : Integrated Graphics Processor (IGP) ou System Platform Processor (SPP). Ils sont identiques dans leurs fonctions de base avec en prime un contrôleur vidéo intégré dans l'IGP. Ce contrôleur est dérivé des GeForce4 MX et offre en standard la gestion bi-écrans par exemple.

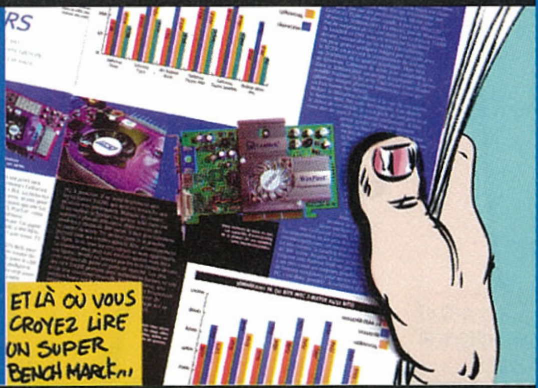
Pour une solution intégrée, c'est déjà le grand luxe. Les performances ne sont pas démentes (comptez dans les 4 600 points dans le test de base du 3DMark2001 SE avec un Athlon XP 2700+ et deux barrettes des RAM DDR333 en CAS 2,5) mais largement suffisantes pour les joueurs occasionnels. C'est simple, aucune solution concurrente ne peut en dire autant. L'IGP et le SPP gèrent aussi la mémoire avec une nouvelle interface nommée par Nvidia DualDDR (ex TwinBank). Leur contrôleur mémoire bénéficie de leur savoir-faire sur les cartes graphiques et passe en 128 bits au lieu de 64 quand on utilise deux barrettes de RAM DDR simultanément. On gagne alors théoriquement jusqu'à 300 Mo/s de bande passante supplémentaire. Mais dans les faits, ce gain n'est appréciable que pour le contrôleur IGP, qui peut alors mieux exploiter sa partie graphique. Et si la DDR400 est gérée de manière officielle, le nForce2 est conçu pour fonctionner en mode synchrone avec le Front Side Bus (FSB) du processeur. Du coup, mieux vaut utiliser de la DDR333 avec un temps de latence faible (CAS 2) sur les derniers processeurs AMD. Le résultat sera bien meilleur ! Ce contrôleur mémoire est supérieur à celui des VIA KT333/KT400, sur le papier et dans les benchmarks, mais la différence dans la « vraie vie » tourne autour de 5 % grand maximum. Du coup, pas la peine de vous faire un cours détaillé sur l'architecture mémoire de la bête pour si peu.
De toute façon, les vrais avantages du nForce2 pour les joueurs avides de performances sont ailleurs. Pensez stabilité. Pensez fonctionnalités. Pensez Jessica Alba. Bougez pas, je vais éteindre la télé, ça me perturbe.

Sport d'équipe Le SouthBridge, le deuxième chip du couple nForce2, est en effet plein de surprises. Toujours appelé Media & Communications Processors (MCP), il existe dans une version « basique » et une autre boostée aux céréales, étiquetée MCP-T. Il faudra évidemment viser les cartes mère équipées de cette mouture pour bénéficier de tous les avantages du nForce2. Commençons par la version pour petit joueur. Le MCP intègre quand même la gestion IDE ATA133, le support de l'USB 2.0 et une partie réseau Ethernet made in Nvidia. En bonus, on hérite d'un support sonore AC'97. Beurk.
Sans vouloir vous forcer la main (à peine), le MCP-T est bien mieux. Il sait parler le FireWire, dispose d'un support sonore complet géré par une partie nommée APU (strictement la même que sur nForce classique) et d'un deuxième core réseau (fourni par 3Com). Ça commence à faire du monde. Miam. L'audio est donc sans surprise. Sauf que cette fois on a enfin droit à des drivers dignes de ce nom, même si une nouvelle fournée avec un look encore plus attractif est en chemin. L'encodage Dolby Digital pour sortir des sources stéréo sur des systèmes 5.1 est amusant mais on retiendra surtout le faible taux d'occupation CPU (autour de 5 à 10 % max) pour sonoriser ses jeux préférés. Cela dit, le décodage audio de l'APU pour les sources DD est loin d'être dément. En revanche, la sortie audio numérique permet de récupérer facilement le signal pour qu'il soit traité proprement par un amplificateur externe.

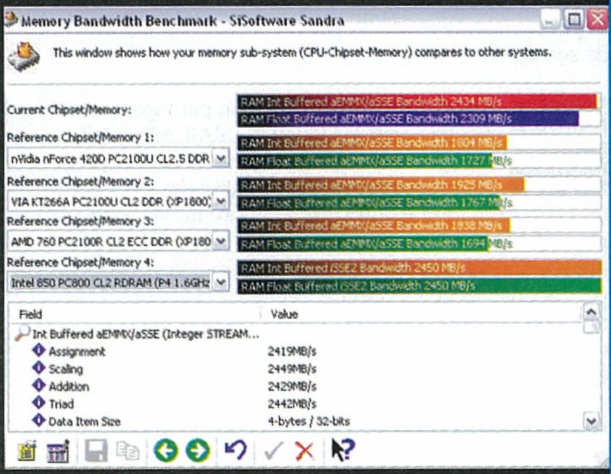


Cette fois le SPP sortira en même temps que l'IGP. C'était même une des priorités de Nvidia pour attaquer sérieusement le marché des chipsets.

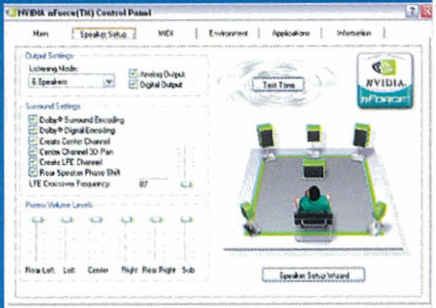
À deux c'est mieux Revenons un peu sur ces deux interfaces réseaux intégrées. Concrètement, cela veut dire que les fabricants de cartes mère qui le désirent pourront mettre deux prises Ethernet sur leurs bébés. La présence de l'interface 3Com au sein du MCP-T se justifie par une volonté de Nvidia de pénétrer les marchés professionnels, qui souvent ne prennent en compte que quelques marques pour ce genre de fonctions et faire leur choix. Dont 3Com. Pour nous, c'est du bonus. Serveurs réseaux avec agrégation des deux bandes passantes (à vous le 200 Mbits/s), passerelle Internet pour vos autres PC, etc. Les possibilités sont carrément intéressantes, même pour les « simples » joueurs. En revanche, petit bémol : l'interface 3Com semble assez décevante pour le moment, et il faudra attendre un peu pour savoir si c'est juste un souci de driver ou si le core utilisé est du genre entrée de gamme. J'en profite pour corriger ce que je disais le mois dernier : la gestion Ethernet de Nvidia fonctionne très bien. C'est mon routeur qui m'a fait une farce... Sacré lui. Il a été fouetté comme il se doit.
Les bidouilleurs seront aux anges avec tout ça, mais il y a encore un détail spécialement prévu pour eux. Les nouveaux BIOS pour nForce2 sont bien plus flexibles que les anciens. On peut tout paramétrer : vitesse du Front Side Bus au mégahertz près, ratio de la vitesse de la mémoire par rapport au FSB (en pourcentage, pour que ça soit plus compréhensible), etc. Nvidia a même pensé à ceux qui mixent les périphériques IDE n'importe comment dans leur machine. Le driver IDE repose sur 2 contrôleurs indépendants par canal. Résultat, votre bouse de lecteur de CD-Rom, descendant direct du gramophone, ne ralentira pas votre beau disque dur 7 200 tours/minute tout neuf, même s'ils sont sur la même nappe.
Les premières cartes nForce2 devraient arriver quand vous lirez ces lignes. Pour ce qui est des prix, on verra au cas par cas lors des tests, mais cela restera très raisonnable, c'est l'avantage des solutions intégrées. Les performances ont l'air largement au rendez-vous mais j'attendrai de tester des cartes du commerce pour vous en parler plus longuement. À mon avis, VIA peut commencer à fabriquer des portières de voiture.
Le business des chipsets pour Athlon va vite être très compliqué pour eux.



Configuration de test
AMD AthlonXP 2700+
Cartes mère de référence Nvidia SPP et IGP
512 Mo de RAM DDR PC2700 CAS 2,5
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 40.41



Les performances de la mémoire en mode DDR333 sont dans la norme (environ 2 500 Mo/s) mais sur les benchs plus pointus, on voit l'efficacité du contrôleur Nvidia.

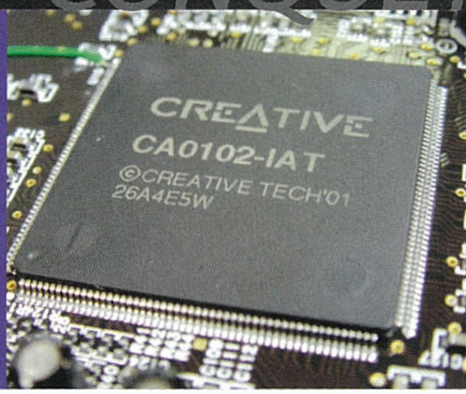


Si vous activez toutes les options de l'APU pour générer du Dolby Digital, l'occupation CPU augmentera en conséquence.

Creative Labs SoundBlaster Audigy2

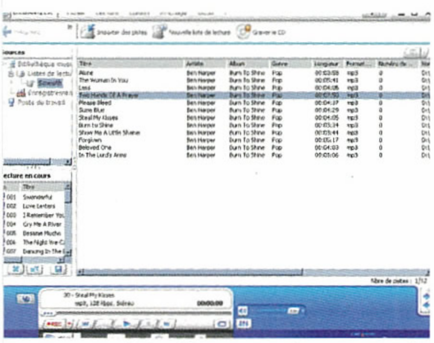
À LA CONQUÊTE DU SALON

Depuis le test de l'Audigy dans le numéro 130, la situation ne s'est pas simplifiée sur le marché audio. Et cela se voit. Creative Labs fait des efforts colossaux pour faire de l'Audigy2 une solution audio aussi complète que possible. L'argumentaire de vente se doit d'être étoffé voire étouffant. Vu la concurrence de plus en plus efficace des solutions intégrées aux cartes mère, leur salut passe par le haut de gamme.



La taille du processeur de l'Audigy2 est impressionnante mais il ne contient « que » 6 millions de transistors.





Le MediaSource Organizer pourra rendre service aux gens qui ne trient pas leurs MP3 avec soin.



Le module d'extension permet à l'Audigy Platinum de bénéficier de nombreuses entrées/sorties supplémentaires.

Depuis l'époque du LaserDisc, j'ai craqué et mon compte en banque aussi. Je profite des joies du Surround/5.1 sur du matériel officiellement trop cher pour mon salon depuis longtemps. Dolby ProLogic, Digital et DTS sont mes amis. Pourquoi je vous raconte ça ? Parce que quand on m'annonce une carte audio certifiée THX, qui lit du DVD-Audio et qui décode du Dolby Digital EX, je m'interroge sur l'intérêt de tout ça au sein d'un PC.

Le plein de galettes

Commençons par faire le tour du propriétaire. Les logiciels livrés varient selon la carte : Audigy2 ou Audigy2 Platinum (avec le module d'extension maintenant bien connu qui prend place dans une baie 5 pouces 1/4). Cette dernière dispose logiquement de produits axés musique comme Cubasis VST mais aussi Ulead 5.0, histoire d'exploiter la prise FireWire avec votre caméscope. Coup de chapeau aux jeux livrés en standard : Hitman 2 et Soldier of Fortune 2. La grande classe, surtout qu'évidemment ils gèrent les derniers effets sonores 3D.
Creative fournit aussi, comme d'habitude, un ensemble de softs pour gérer les différentes fonctions de la carte. Les classiques gestionnaires de banques SoundFont, d'effets EAX ou de calibration des speakers sont là. Le tout relooké à la mode XP et avec des drivers qui semblent stables. Certains logiciels intéressants font leur apparition, comme le nouveau MediaSource Organizer qui permet de s'y retrouver facilement dans sa collection de MP3. L'Audigy2 fait, cette fois, du vrai 24 bits/96 KHz en entrée et sortie. Mieux, elle est capable de lire du DVD-Audio en mode stéréo en 192 KHz, avec un rapport signal/bruit très faible de 106 dB. Les tests effectués avec le RightMark Audio Analyzer (audio.rightmark.org) confirment les chiffres donnés par Creative Labs. La certification THX du produit ne semble donc pas erronée. Dans la foulée, citons aussi la gestion du décodage Dolby Digital EX 6.1 mais pas du DTS (dommage). À noter que les drivers ASIO de l'Audigy2/Audigy2 Platinum sont toujours limités au 16 bits/48 KHz. Seule la future Audigy2 Platinum eX (attendue pour début 2003) fonctionnera en 24 bits/96 KHz.
Les efforts faits sur la qualité des convertisseurs sont sensibles : l'Audigy2 est sans conteste une réussite sur le plan électronique et elle offre une excellente qualité de sortie.

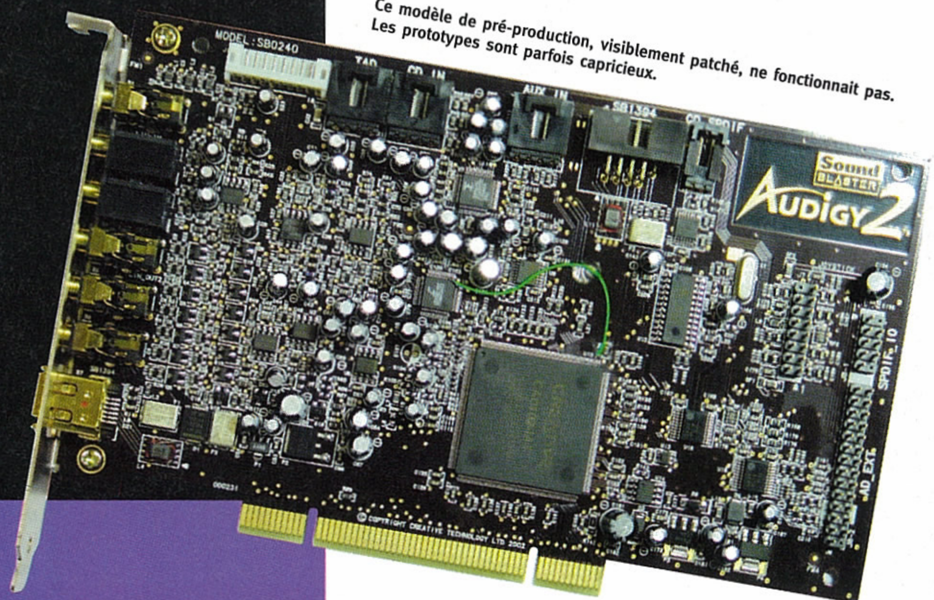
Et le jeu au fait ?

Pas grand-chose de nouveau par rapport à l'Audigy pour les joueurs. L'EAX Advanced HD gère le 6.1 dans certains titres, c'est tout. Mais la gamme d'effets réalisables est toujours aussi impressionnante et ajoute un véritable plus. Malheureusement, peu de titres exploitent réellement ces possibilités, même dans ceux annoncés par Creative Labs. La colonne bruitages et musique est rarement la mieux fournie dans les budgets des développeurs de jeux vidéo, même si certains font des efforts appréciables. Sans oublier que peu de joueurs sont équipés avec les kits d'enceintes adéquats.
Les bidouilleurs s'amuseront en revanche toujours autant avec les effets de nettoyage de samples audio (en cas de

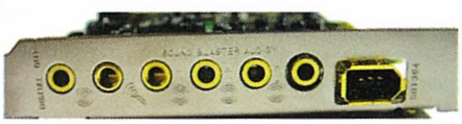


digitalisation de vinyles par exemple, sauf que sans les entrées phono correspondantes, c'est assez inutile...) ou le Time Scalling. Personnellement, mon préféré est nouveau : c'est le Smart Volume Management qui permet d'harmoniser le volume des MP3 dans votre playlist. Super-pratique.

Des arguments mal choisis D'un point de vue commercial, il est facile de comprendre l'intérêt pour Creative Labs de fournir autant de fonctions home cinéma et hi-fi. Leurs concurrents font pareil (Hercules et le 7.1 de la Fortissimo III en sont la preuve). C'est oublier que le marketing, ou plutôt le « bon » marketing, consiste à concevoir des produits qui vont répondre à une véritable demande, voire créer un besoin. Et je doute que ce soit le cas avec l'Audigy2. Primo, la certification THX. LucasFilm a décidé de laisser voler cette division de ses propres ailes et Creative est un des premiers investisseurs dans la société qui délivre le précieux logo. L'Audigy2 ne semble pas l'usurper, donc tout va bien. Mais le PC où l'Audigy2 prend place, avec sa cohorte de ventilateurs et de disques durs qui moulinent, il est THX lui peut-être ? Vaste blague.



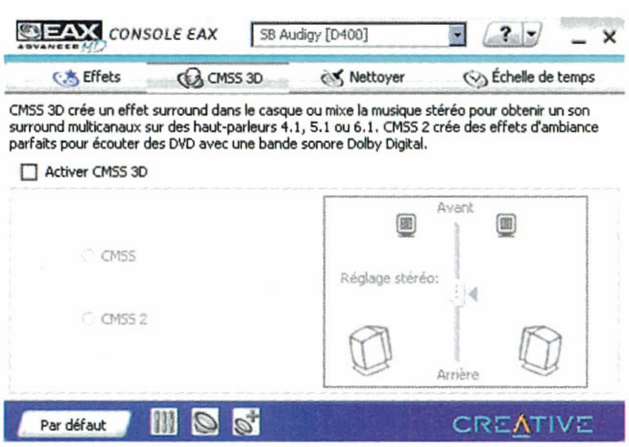
Ce modèle de pré-production, visiblement patché, ne fonctionnait pas. Les prototypes sont parfois capricieux.



FAUT QU'ON BRANCHE
La liste des connecteurs de l'Audigy2 est longue. C'est tant mieux, accrochez-vous.

En externe :
- 3 sorties lignes mini-jack pour les enceintes avant/arrière/centrale/caisson de basse et centrale arrière.
- Sortie digitale (mini-jack)
- Entrée ligne, entrée micro
- Port FireWire (IEEE1394)

En interne :
- Connecteur Telephone Answering Device In (TAD In)
- Entrée CD audio analogique
- Entrée CD audio numérique
- Branchements pour les extensions port joystick et MIDI.
- Connecteur pour le port FireWire du module externe
- Connecteur principal pour le module externe (Audigy2 Internal Drive, ex LiveDrive).



le CMSS 3D permet de transformer une source stéréo en 5.1 ou 6.1.

Secundo, le DVD-Audio. À écouter Creative Labs, ce format va exploser le CD et la qualité est incomparable. Pour la qualité, je suis d'accord, même si le débat sur l'utilité du 96 KHz est sans fin. Sur un système avec un amplificateur adapté, une platine haut de gamme et des enceintes dignes de ce nom, c'est un délice. Comme peut l'être un bon CD audio DTS ou commence à l'être le SuperAudioCD (SACD). Vu les tarifs des DVD-Audio et de l'installation pour en profiter, je doute que le succès commercial arrive vite, voire arrive tout court. La conclusion est tout de même là : techniquement, c'est super, merci. Sauf sur Audigy2. Tout ça à cause du piratage potentiel : la norme Digital Right Management (DRM) oblige Creative à désactiver toutes les sorties numériques de son produit lors de la lecture de DVD-Audio. Cherchons l'intérêt de ce support en analogique... Non, moi non plus je n'en trouve pas, surtout que ça oblige à câbler en analogique pour en profiter. Ce que les utilisateurs d'amplis externes n'apprécieront évidemment pas. Sans oublier que tous les lecteurs de DVD-Rom ne savent pas lire les DVD-Audio. Mettre en avant à ce point une fonction tronquée qui en plus provient d'un PC qui émet à lui tout seul suffisamment de bruit pour ne pas profiter pleinement de certains CD, ça m'échappe un peu...
Ça n'enlève rien aux qualités techniques de l'Audigy2. Comme sa grande sœur, elle séduira certains bidouilleurs touche-à-tout qui veulent un produit aux capacités étendues. Ça reste actuellement la carte son la moins gourmande en temps CPU dans tous les cas de figure et qui gère le plus d'effets sonores 3D dans les jeux. Malgré son positionnement bancal, elle a l'avantage de vulgariser des technologies habituellement hors de prix. Malheureusement, elle reste elle-même loin du grand public (environ 300 euros TTC pour la version Platinum et 190 euros TTC pour la normale). Finalement son plus gros handicap, c'est d'avoir des parents qui voudraient à tout prix en faire une reine de beauté incontournable sans accepter le fait que non, elle n'est pas parfaite. Alors qu'ils devraient l'apprécier juste pour ce qu'elle est : la meilleure carte audio PC actuelle.

top HARD

Attention, ce Top Hard est piégé ! L'arrivée imminente de plusieurs chipsets (et donc cartes mère) intéressants, nForce2 et Intel i845PE par exemple, va le rendre caduc assez vite et si tout se passe dans les délais prévus par les constructeurs, celui du n°143 sera assez différent. Idem côté audio avec l'arrivée de l'Audigy2 qui pourra prétendre à une place dans la config3 par exemple. Faites votre marché en ayant ces changements à l'esprit, ça vous évitera des aigreurs d'estomac le mois prochain...

Doc Caféine

La carte mère

Inutile de viser l'évolution en ce moment : avec l'arrivée des Pentium4 à 3 GHz dont les voltages seront différents et des Hammer chez AMD, votre carte a peu de chances de survivre à votre prochain changement de CPU. Du coup, autant faire dans l'utile ou dans le rapide sans trop se préoccuper des lendemains. Ne rien acheter maintenant est aussi une solution, mais dans ce secteur, on peut passer sa vie à attendre... Notez qu'une solution à base de RDRAM (Asus P4T533-C) pour Pentium4 est aussi envisageable, surtout pour l'overclocking.

Config 1 : Asus A7V333 (VIA KT333/socket A), environ 115 euros TTC

Config 2 : Abit NV7-133R (nForce 415D/Socket A), environ 130 euros ou Abit BD7-II (Intel i845E/Socket 478), environ 135 euros

Config 3 : Abit AT7-Max2 (VIA KT400/socket A), environ 225 euros TTC/Abit IT7-Max2 (Intel i845E/Socket 478), environ 245 euros

Le processeur

Choisir son processeur relève maintenant plus des convictions personnelles que de réels arguments techniques. À la limite, le chipset de la carte mère déterminera votre CPU, c'est dire. Si vous voulez du nForce tout intégré, optez pour l'Athlon. Si votre cœur penche pour du Intel bien stable mais pas le plus complet ou rapide, le P4 s'impose logiquement. Il n'y a qu'à moins de 100 euros qu'AMD reste intouchable en rapport qualité/prix.

Config 1 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 90 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 185 euros TTC, ou Intel P4 2,0A GHz, environ 200 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 320 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 320 euros TTC

La RAM

La RAM DDR sans marque a baissé ce mois-ci, que ce soit en PC2100 ou PC2700. Avec l'évolution des CPU et des vitesses de bus, essayez de prendre un modèle performant (avec des faibles temps de latence, donc CAS2). Au pire, ça servira en cas de bidouille de type overclocking... Du reste j'indique des prix pour des barrettes de qualité ! Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1 et 2 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 80 euros TTC

Config 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 200 euros TTC

La carte vidéo

La GF4 Ti4200 conforte sa position en tête du rapport qualité/prix qui tue avec encore quelques euros de moins chez Leadtek par exemple. Toujours aucune concurrence à l'horizon sur ce créneau de prix. En revanche, dans le haut de gamme, ATI reste a priori tranquille jusqu'à l'arrivée du NV30 (pour la fin d'année ou début 2003). La Radeon 9700 Pro reste pourtant chère, alors que l'excellente GeForce4 Ti4600 commence à bien baisser. Une situation à surveiller.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 170 euros TTC

Config 2 : GeForce4 Ti4200 128 Mo, environ 220 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 450 euros TTC ou GeForce4 Ti4600 128 Mo, environ 320 euros TTC

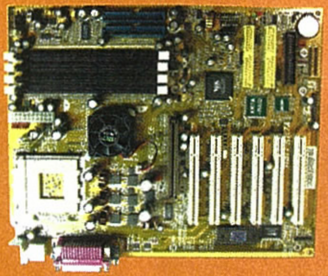
La carte son

Les cartes Philips sont toujours à mon sens les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 110 euros maintenant), mais on commence à trouver des versions OEM pour environ 80 euros. Cela dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est très intéressant. À noter également, le prix ultra-attractif de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 50 euros TTC ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC/Philips Acoustic Edge, environ 80 euros TTC

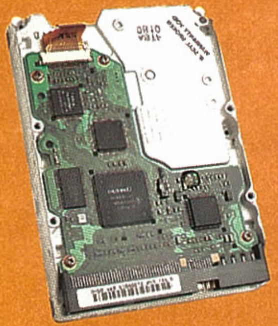
Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 160 euros TTC/SoundBlaster Audigy Platinum, environ 240 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les trois configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE Lite-On LTD-163 (16X/48X), environ 50 euros TTC



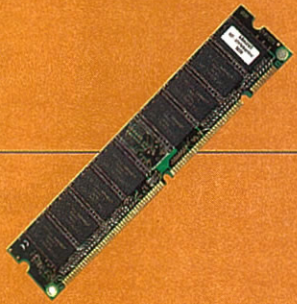
Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les prix continuent de chuter et pour le moment, les IBM 120 GXP me semblent être les meilleurs. Autant en profiter tant que la marque existe... Ils sont silencieux, fiables et rapides. De plus IBM fournit une panoplie de logiciels très complète pour par exemple descendre encore le niveau de bruit (et ce, sans massacrer les perfs). Pour la config 3, le WD est le seul réellement disponible en magasin actuellement à plus de 100 Go.

Config 1 : IBM 120GXP 60 Go (7 200 trs/min), environ 100 euros TTC

Config 2 : IBM 120GXP 80 Go (7 200 trs/min), environ 110 euros TTC

Config 3 : Western Digital WD1200JB 120 Go (7 200 trs/min), environ 200 euros TTC



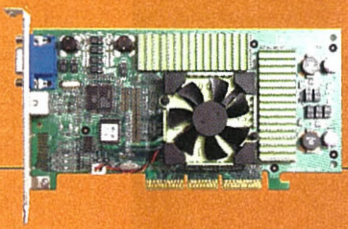
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appeler votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

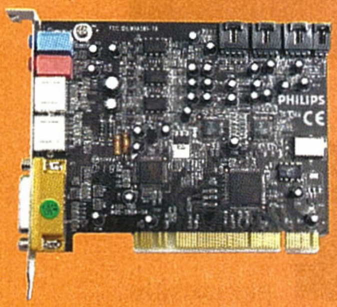


La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est, dans ce cas, le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 75 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC





Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 320 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 740, environ 300 euros TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 420 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 500 euros TTC

Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 780 euros TTC





EverQuest

par iansolo

Alors qu'EverQuest 2 est encore en développement (une quête sans fin ?), l'un des MMORPG les plus joués de la planète revient en version localisée dans nos belles contrées. Gentils admins, épées magiques et dico anglo-français. Visite dans le donjon de Montreuil.

Depuis son lancement en mars 1999, EverQuest s'est taillé la part du lion au pays du médiéval fantastique persistant. Notamment grâce à une politique d'extensions super-agressive diront les mauvaises langues (voir encadré). Et ils auront raison : on a rarement vu sortir autant de boîtes d'add-ons dans un genre où le contenu dynamique est censé faire partie de l'abonnement payant. Bah, les joueurs d'EQ ont l'air heureux... Et ils le seront encore davantage en apprenant que Sony Online va finalement localiser leur jeu fétiche en Europe.



Une équipe de 12 Games Masters

La version européenne d'EQ sera entièrement localisée. C'est-à-dire que tous les textes du jeu apparaîtront en bon françoy à l'écran. Cette localisation va aussi inclure le support des joueurs, oups je veux dire le support clientèle, désolé je ne maîtrise pas encore parfaitement les subtilités du patois marketing. Les hotlines et le support in-game seront donc aussi assurés dans la langue de Voltaire. En ce qui concerne le support jeu, Sony et UBI ont bien fait les choses puisque chaque langue (français, allemand, anglais) bénéficiera de quatre Game Masters qui interviendront 24h/24, 7 jours/7. Une petite visite dans les locaux de Montreuil nous a permis de voir les gentils GMs en action. UBI les a gâtés. Les GMs sont installés au sommet d'une tour qu'ils appellent le donjon. On ne pouvait pas mieux trouver pour EverQuest.
Ce support comprendra la réponse aux questions techniques directement dans le jeu, mais aussi - et c'est là que ça devient nettement plus intéressant d'un point de vue ludique - des animations régulières. Ces animations seront proposées toutes les semaines et devraient être différentes à chaque fois. Réparties entre événements et quêtes, elles sont conçues pour permettre aux nouveaux arrivants (newbies) de faire autre chose que du monster bashing, pour rapprocher les différents









EverQuest

participants et proposer aux joueurs une expérience plus immersive et plus variée. Ainsi il devrait y avoir de trois à cinq événements organisés par semaine, sans compter les événements-surprises.

Animations et événements

Parmi les types d'événements prévus, on trouvera des invasions massives. Hop ! une horde de sales bestioles déboule tout à coup de nulle part. Par Montjoie, Seine-Saint-Denis ! Ralliez-vous à mon panache pour bouter tous ces pustuleux hors de nos contrées. Vous voyez le topo. D'autres événements embarqueront les joueurs dans la résolution de quêtes. Il y aura des enquêtes (ton steak de chauve-souris, tu le préfères saignant ou à point ?), de grandes foires aux compétences artisanales (concours de macramé, nan, je déconne), etc... Durant la bêta il sera par exemple possible de participer à une attaque de banque, entre autres joyeusetés.
L'idée derrière ces manifestations est de permettre aux joueurs de tous niveaux de participer. Effectivement, cette version localisée devrait regrouper des vétérans d'EQ ainsi que des newbies qui vont faire leurs premiers pas au pays merveilleux du jeu online persistant. Il va s'agir de les accueillir comme il se doit. Certains préféreront les invasions. D'autres seront plus intéressés par les événements roleplay. L'un dans l'autre, il devrait y en avoir pour tous les goûts.
Parallèlement à ces animations, l'équipe des GMs a prévu de développer en toile de fond une trame plus scénarisée où interviendront des PNJ récurrents. Ces PNJ évolueront parallèlement aux joueurs. Ils appartiendront aux différents camps et factions du monde. Tout ça pour mieux nous impliquer dans le background d'EQ. Ensuite, les GMs garderont un œil sur l'évolution individuelle des joueurs pour créer des événements-suprises sur mesure. Ah vi, le jeu dont tu es le héros. Admettons par exemple que tel joueur s'est fait remarquer sur les forums comme étant un gros roleplayer. Les GMs pourront tout à fait s'intéresser à son personnage de près et préparer ensuite un événement-surprise qui le mettra en scène.
Enfin, il y aura des événements à caractère informatif spécifiquement conçus pour les newbies. Toutes les semaines un PNJ récurrent expliquera telle ou telle dimension du jeu ou du background. Il se tiendra toujours au même endroit, le même jour de la semaine, histoire que même le plus borné des newbies arrive à s'y retrouver.
Tout cela sera bien sûr repris sur les sites web du jeu, afin de relayer de manière plus claire l'information sur les animations et les événements. Les joueurs pourront les consulter tranquillement comme une gazette sur leur univers favori.

Newbie mon ami

Ah là là, faciliter la vie aux newbies, mais... c'est pas drôle du tout. Ce qui leur faut, c'est un bon bizutage. Genre les amener, sous prétexte d'aller ramasser des champignons magiques, au plus profond de l'antre d'un dragon. Et se barrer vite fait en les abandonnant là-bas. Ça forge les caractères. Mais bon, le message de SOE est clair. Ils souhaitent que les nouveaux venus dans EverQuest ne soient pas défavorisés face aux vieux routards. Pour ce faire, le monde et les serveurs seront complètement vierges au lancement de la version localisée. Tout sera à faire et les GMs espèrent bien suivre cette évolution de très près. Le monde de Norrath est particulièrement riche. Les multiples donjons, plans d'existence, dieux, démons, quêtes, trésors, légendes, issus de tous les add-ons en font un MMORPG singulièrement complet. L'avantage de cette version localisée par rapport aux serveurs ricains c'est que les GMs bénéficient de l'expérience engrangée. Ils vont tout faire pour garder le meilleur. Et c'est tant mieux pour les joueurs. ■□□

Et avec ça, ce sera quoi ?

Avec l'arrivée de la version européenne d'EverQuest (prévue pour le 21 novembre), SOE et UBI en profitent pour ressortir les très nombreux packs et extensions du jeu. Vous pourrez donc trouver en magasin :
EverQuest : pack comprenant EverQuest + the Ruins of Kunark + the Scars of Velious.
C'est le package de base, vendu environ 15 euros.
EverQuest : the Shadows of Luclin. C'est le premier add-on, disponible pour environ 30 euros.
EverQuest : the Planes of Power. C'est le second add-on du pack EverQuest. Environ 30 euros.
EverQuest : Gold Edition. Ce pack comprendra EverQuest + the Ruins of Kunark + the Scars of Velious + the Shadows of Luclin. Environ 40 euros. Cette première compilation sera disponible le 21 novembre en Belgique et en Suisse uniquement.



L'équipe des GMs français, tels que vous pourrez les rencontrer dans le jeu.



Abonnements, combien ça coûte ?

Pour jouer à EverQuest, en plus de l'achat de la boîte, vous devez souscrire un abonnement mensuel. Quel est le prix de l'abonnement ?
• 1 mois : environ 13 € – 3 mois : environ 36 € – 6 mois : environ 66 €.
Le paiement peut s'effectuer par carte de crédit (internationale ou non), débit automatique ou virement bancaire, pas de chèques. Si vous êtes déjà abonné à la version américaine d'EQ et que vous voulez jouer sur les serveurs européens, vous devez acheter une copie de la version européenne et créer un compte pour cette version. Les deux versions (américaine et européenne) ne sont pas compatibles entre elles. Les différentes versions européennes ne sont pas non plus compatibles. Oui ça s'appelle de la segmentation de marché. Bienvenue dans le monde du marketing. Pour plus d'infos : www.eqloft.com.

Genre : MMORPG **Éditeur :** Sony Online Entertainment **Développeur :** Sony Online Entertainment **Sortie prévue :** Novembre 2002

Net News

IANSOLO@JOYSTICK

DANS CE NOUVEL ÉPISODE DE LA RUBRIQUE RÉSEAU, DE NOUVELLES STRATÉGIES POUR WARCRAFT III, UN PETIT GUIDE SUR LE FANTASTIQUE BATTLEFIELD 1942 ET UN BRIN DE GESTION AVEC INDUSTRY GIANT 2. AH OUI, SI CE N'EST DÉJÀ FAIT, VOUS POUVEZ VOUS INSCRIRE POUR LA BÊTA D'EVE ONLINE (VOIR L'ADRESSE DANS LES NETNEWS).

MARTEAU DE GUERRE

Chaque année, à la même époque (O.K., à trois ou quatre mois près), je recherche de nouvelles infos sur le développement de Warhammer Online. Warhammer, c'est une licence juteuse détenue par Games Workshop et comprenant notamment un système de règles pour wargame fantastique avec figurines. Faut dire que depuis trois ans que le développement avait été annoncé, ça n'a pas beaucoup bougé. Il semblerait que l'année 2003 pourrait voir la release du jeu. On trouve d'ailleurs un site officiel (enfin) avec des images (des work in progress) et des extraits d'articles et d'interviews des développeurs. C'est ici : www.warhammeronline.com/newpages/page_2.html#

PLEIN LES FOUILLES

Pour le Boston.internet.com, ça ne fait pas de doutes, les créateurs des MMORPG sont pleins aux as. En 2006, si la progression continue et que le mah-jong ne remplace pas les jeux online, le nombre de fric foutu dans les inscriptions sera à peu près de 2,7 milliards de dollars.



Au-delà de Earth and Beyond

Bonne nouvelle pour ceux qui ont accroché à Earth and Beyond, le jeu multi tant attendu de Westwood. Ses auteurs semblent multiplier les initiatives pour que toute la population mondiale se mette à immigrer dans l'espace. Rien que cette semaine, ce sont deux gros concours qui sont organisés parmi les joueurs (en fait des Events, chasses aux trésors, et autres). Mais vous l'aurez deviné, vous lisez ça deux semaines trop tard pour y prendre part. En revanche, les joueurs de la bêta qui décideront de continuer une fois le jeu commercialisé, seront récompensés de différentes manières. La founder's Federation for Earth and Beyond est une opération prévue de longue date consistant à conserver les persos des joueurs (jusqu'à cinq avatars par personne) et à les inclure dans le jeu final. Ils recevront des signes distinctifs qui les identifieront en tant que grands anciens du jeu, ainsi que des décalcomanies pour coller sur leurs vaisseaux.

Bêta Asheron's Call 2

Nous étions contents de mettre le CD de la bêta complète d'Asheron's Call 2 dans le Joystick du mois dernier. Au vu des nombreux e-mails que nous avons reçus, vous avez bien aimé. Pour la première fois, des développeurs ricains de MMORPG nous ont montré qu'ils ne se moquaient pas des joueurs francophones. Turbine a effectivement patché à la volée AC2 bêta pour le support des claviers AZERTY. C'est plutôt bon signe pour le futur.



Réalignée

Lineage 2 est en cours de développement. Lineage, premier du nom pour ceux du fond, c'est le MMORPG le plus joué au monde. Si je me souviens bien, ce jeu d'origine asiatique faisait état de 21 milliards d'abonnés, à moins que ce soit EverQuest. Bref, ils sont tellement célèbres qu'ils se sont même payé les services de Richie Garriott l'an passé, en qualité de consultant afin qu'il les propulse tout en haut du marché américain. Une collaboration qui a porté ses fruits, comme on peut le constater tous les jours. Bref, le second volet est en développement, et on a beau regretter un gameplay très « manga », les images en jettent quand même au niveau des streums. Au fait, vous aviez déjà remarqué que les elfes japonais avaient des oreilles bien plus longues que les nôtres ?

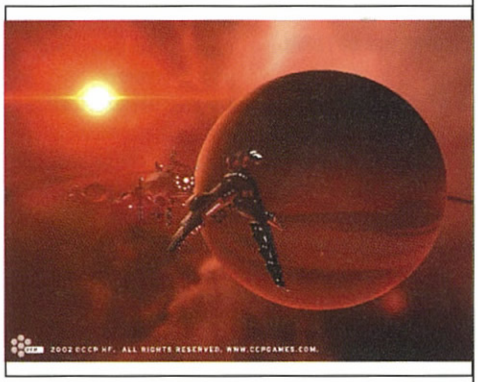
TÉLEX

Juste un petit télex pour vous présenter le site du www.lagmonster.com/, sur lequel on trouve un répertoire assez exhaustif des jeux online en développement ainsi que leur état (bêta, alpha, commercialisés). Le tout sans fioritures, mais avec les liens directs sur leurs sites.

Sur www.stratics.com/content/interviews/ncsoft/ncsoft101102.php, on trouve une interview de Garriott et de son compère Starr Long sur leur vie, leur œuvre et leur mystérieux jeu en préparation, Tabula Rasa.

madmaxmmorpg

Toujours chez NCSoft (Lineage), qui a ouvert une succursale à Austin (Texas), on prépare un MMORPG basé sur... tata... un monde postapocalyptique à la Fallout/Mad Max.
Le nom du jeu est Wreckage (c'est le titre de travail) et promet d'exploiter un gameplay totalement novateur. On s'y battra à bord bagnoles après la fin de la civilisation.
Le jeu sera basé sur le développement aussi bien du personnage que de ses véhicules. On cible la date de 2004-2005, époque à laquelle tous les États terroristes auront certainement étrenné leurs missiles nucléaires histoire qu'on y joue en live.



Ève répudiée

Malheur, Simon et son pote de toujours, Shusster, viennent d'annoncer que leur jeu Eve online : the Second Genesis allait être reporté à mars. On en est à la quatrième bêta, et ils ont décidé de se prendre un peu de temps pour sortir un jeu vraiment extraordinaire. La bonne nouvelle, car il y en a une, est qu'ils vont recruter 10 000 nouveaux bêta-testeurs dans les prochains mois. Les inscriptions se font très exactement ici : www.eve-online.com/beta/

LE GIGN FAIT TOUJOURS VENDRE

Igames publie sa liste des jeux multijoueurs les plus populaires et les plus joués. Tout en haut du palmarès, on trouve, l'indétrônable et extraordinaire Counter-Strike. En réalité, la seule menace potentielle n'est même pas Warcraft III, comme on aurait pu le croire au vu du nombre de parties menées à la rédaction, mais Battlefield 1942 qui arrive à la deuxième place juste devant le jeu de Blizzard. À noter la descente de la 7[e] à la 11[e] place de Day of Defeat. À la 5[e] et 6[e] position, on trouve respectivement Diablo II et EverQuest, eux non plus pas si récents. Neverwinter Nights, lui, a accédé directement à la 12[e] marche et semble s'y tenir.

La tribu se réunit

Dynamix est super-mort, mais, on vous l'avait déjà dit, Tribes 2 bouge encore et s'update grâce à des sociétés tierces qui ont récupéré le contrat. Dans un énorme update (90 mégas, ouch !), l'éditeur vient de rajouter des dizaines d'options et de nouveautés juteuses. On citera deux nouveaux types de jeu, des nouvelles maps (au nombre de 32) et des corrections de bugs à foison. Les amateurs retiendront que l'un de ces modes de jeu propose des combats bien plus rapides et nerveux. L'équivalent de Quakeworld par rapport à Quake 2, en quelque sorte. Le tout sur http://tribes2.sierra.com/



DAOC, BETA, NDA

Pour éviter que l'intérêt des joueurs envers Dark Age of Camelot ne retombe comme un soufflé au fromage, Mythic vient de lancer les premières inscriptions pour le bêta-test de l'expansion, Shrouded Hills. Peu de choses sont demandées, à part de posséder une config hardware aux performances minimales et signer l'un de ces fantastiques No Disclosure Agreements qui provoqueront la mort instantanée de votre famille et de vos animaux familiers en cas de divulgations des bugs découverts dans le bêta-test. Bref, rien de trop contraignant. C'est ici que ça se passe : www.camelotherald.com/beta.php. À noter aussi une page super-officielle sur l'add-on répondant aux questions troublantes que l'on peut se poser à son sujet : www.shroudedisles.com/. Côté records, DAOC a enregistré depuis un an la visite de 500 000 participants, avec un pic de 50 000 joueurs simultanément.

Warcraft III

ACKBOO & MONSIEUR POMME DE TERRE

par la pratique

APRÈS LES HUMAINS ET LES ORCS, INTÉRESSONS-NOUS CE MOIS-CI AUX RACES MOINS CONVENTIONNELLES DE WARCRAFT III, LES ELFES DE LA NUIT ET LES MORTS-VIVANTS.

Les elfes de la nuit

GÉNÉRALITÉ Personnellement, les elfes de la nuit sont ma race favorite. Ils sont classe et leur gestion des ressources est très élégante : pas de paysans crados qui font des allers et retours depuis la mine et la forêt, mais des jolis feux follets qui tournoient dans les arbres ou qui pompent tranquillement l'or. Les elfes disposent d'excellentes unités aériennes, de bonnes unités terrestres, mais ils ont une faiblesse : leurs bases sont plutôt dures à défendre. Une tourelle elfe (l'Ancien Protecteur) est d'un très mauvais rapport qualité/prix, comparée aux défenses que peuvent construire les orcs ou les morts-vivants. Pour gagner avec les elfes, il faut donc privilégier l'offensive et profiter de la rapidité des unités pour harceler sans cesse l'adversaire, sans jamais lui donner l'occasion d'aller farfouiller dans la base.

Voici le Chasseur de Démon métamorphosé grâce à son pouvoir ultime. Quand on voit un truc comme ça se balader dans la base, on sait que la fin est proche.



Les druides-ours, une fois qu'ils sont transformés en ours justement, deviennent les meilleures unités de combat au corps à corps des elfes.



DÉMARRAGE OPTIMAL Le démarrage suivant fait l'impasse sur les archers, pour commencer directement par la construction de chasseresses. C'est ce qui semble se faire le plus souvent sur Battlenet, car à moins de vouloir les upgrader plus tard sur de coûteux hyppogryphes, les archers sont un peu légers pour résister aux autres unités de base comme les fantassins humains, les grunts orcs, ou les marées de goules morts-vivants. Dès le départ, mettez quatre feux follets à la mine et un autre en construction sur un Puits de Lune. Démarrez quatre autres feux follets dans votre Arbre de Vie, le premier qui sort construira un Autel des Héros. Le second et le troisième iront au bois, le quatrième à la mine. Dès que vous atteignez 100 de bois, faites sortir un feu follet pour qu'il construise un Hall du Chasseur. Continuez à produire sans arrêt des feux follets et envoyez-les aux arbres.
À 70 de bois, démarrez un Ancien de la Guerre (votre héros devrait alors déjà être prêt). Dès que ce bâtiment est fini, lancez la production massive de chasseresses et upgradez votre arbre de vie. Construisez ensuite le plus tôt possible un second Ancien de la Guerre, un second Puits de Lune, et lancez la recherche sur les chouettes.

LES HÉROS Il n'y a pas photo en ce qui concerne les héros elfes : c'est le Chasseur de Démon qui semble être de loin le favori des joueurs. Ses premiers pouvoirs ne sont pas fantastiques (même si le Vol de Mana ou l'Immolation peuvent faire pas

Euh non c'est pas de la triche

Même si vous ne vous sentez pas l'âme d'un créateur de carte, lancez le World Editor de Warcraft et auscultez les maps les plus jouées. Vous pourrez vous familiariser avec les lieux et surtout connaître les monstres qui laissent les meilleurs objets lorsqu'ils sont tués. Parfois, une petite Baguette de Négation ou un Anneau de Protection +5, ça peut faire une grosse différence sur un combat... Dans la fenêtre Tool Palette, sélectionnez Unit Palette puis double-cliquez sur les monstres de la carte que vous avez chargée et regardez l'onglet « Items Dropped ».



Par rapport aux orcs ou aux mort-vivants qui disposent de bonnes défenses, les elfes sont assez vulnérables aux rushs de début de partie.

mal de dégâts), mais à partir du level 6, il peut se transformer en démon et devient alors une des unités les plus puissantes du jeu. En second héros, on trouve généralement le Gardien du Bosquet, qui peut transformer les arbres en combattants. Son pouvoir Sarment est aussi bien pratique, il permet d'emprisonner les adversaires (y compris les héros) dans des racines.

STRATÉGIES « ELFIQUES »

En début de partie, afin de buter les streums et de gagner des points d'expérience plus rapidement, vous pouvez utiliser les Puits de Lune qui régénéreront rapidement le héros et les autres unités, en faisant l'aller et retour entre la base et les nids de monstres. Les Puits de Lune sont aussi efficaces lorsque vous devez défendre votre base, il suffit de les mettre en mode Automatique et de masser les unités autour pour qu'elles guérissent. Cela dit, ça ne marche qu'une fois, les Puits de Lune mettent assez longtemps à se recharger.

Une bonne armée elfe comporte toujours beaucoup de lanceurs de sorts. Une demi-douzaine de dryades, upgradées à fond, dissiperont tous les pouvoir magiques de l'ennemi et seront très efficaces contre les unités invoquées (par exemple les squelettes créés par les nécromanciens morts-vivants). Avoir cinq ou six druides-corbeaux est aussi très utile : ils peuvent envoyer en l'air les ennemis pendant trente secondes grâce au sort Cyclone (seulement cinq secondes pour les héros). Contre les grosses unités genre tauren orc, abomination mort-vivant ou chevalier humain, c'est un vrai régal. En se transformant en corbeau, ils deviennent aussi des combattants air-air parmi les plus efficaces du jeu. Pour protéger les druides-corbeaux et les dryades, il vous faudra un bouclier d'unités résistantes, par exemple un ou deux héros accompagnés de chasseresses et de druides-ours (pensez à métamorphoser ces derniers après leur avoir fait pousser leur cri de guerre, afin qu'ils boostent d'abord les unités aux alentours). Enfin, s'il y a des tourelles sur votre chemin, emmenez deux ou trois chimères avec vous, elles sont très efficaces contre les bâtiments.

En début de partie, les dieux du micromanagement elfique aiment pratiquer le Hit & Run. Il s'agit d'attendre la première nuit, de mettre les unités en mode Embuscade et d'aller faire une razzia avec un héros et deux ou trois unités sur la base ennemie. Il suffit juste de détruire un petit bâtiment genre Puits de Lune, ou de buter quelques péons, puis de se retirer rapidement et devenir invisible dans la nuit avant que l'ennemi ne revienne dans sa base. Quand c'est exécuté trois ou quatre fois de suite dans les premières minutes de jeu, c'est très déstabilisant.

Bon, qui veut bien se mettre avec Captain Ta Race ?

La quintessence du jeu par équipe dans Warcraft III consiste à combiner les races et à les utiliser de la meilleure manière possible. Un exemple : vous avez les elfes et vous vous retrouvez avec un équipier orc. Dans ces cas-là, une stratégie intéressante pourrait être de tout axer sur les très bonnes unités aériennes des elfes (hyppogryphes, chimères, druides-corbeaux) tandis que votre adversaire alignera principalement ses grunts et ses taurens pour le combat au sol. Rajoutez à ça une petite dizaine de chamans par-derrière pour booster tout ce monde, avec quelques dryades pour bloquer les sorts ennemis, et vous obtenez une armée très sympa. Si vous aviez suivi avec vos elfes un développement solo « normal », genre troupeau de chasseresses en début de partie, vous auriez perdu du temps et vous n'auriez pas aidé les orcs qui ont déjà tout ce qu'il faut du côté terrestre, mais sont un peu justes pour le combat aérien.

Les hyppogryphes elfes sont très efficaces contre les orcs, à moins bien sûr que le gars d'en face n'aligne trente chamans...





Les morts-vivants

GÉNÉRALITÉ Moins de micro-management et des combats impliquant un très grand nombre de petites unités, les morts-vivants étaient considérés comme une race de débutants et étaient légèrement défavorisés... l'équilibre devrait être retrouvé grâce au patch 1.3 qui vient de tomber ! Leur première grande faiblesse résidait dans leurs héros. Le Roi de Lichs a été regonflé d'un nombre substantiel de points de vie, de force et de la capacité de lancer « Bouclier de Glace » en automatique. En revanche, les ziggourats sont plus chères à upgrader en tour des Esprits... il va donc falloir passer à l'attaque ! Les deux grands atouts des morts-vivants sont les goules et les nécromanciens (pour leur sort de réanimation des squelettes). Leur grande faiblesse est aérienne... mais en combinant Banshees et démons de Cryptes, il y a moyen d'inverser cet équilibre comme nous allons le voir...

DÉMARRAGE OPTIMAL Envoyez vos trois acolytes à la mine. La goule sur l'arbre le plus proche. Lancez la construction de deux nouveaux acolytes et plantez le point de ralliement de la nécropole sur la mine. Attrapez un acolyte et envoyez-le construire la crypte, une ziggourat, puis retour à la mine. Dès que vous arrivez à 150 de bois, upgradez votre nécropole. (Une astuce consiste à attendre d'être à 140 de bois, compter cinq coups donnés par votre goule sur un arbre, et l'envoyer directement rapporter les ressources arrivé à 150 plutôt qu'à 160 et ainsi économiser dix secondes). Quand la crypte est construite, lancez la fabrication de trois goules. Puis attendez d'avoir suffisamment de ressources pour construire l'autel des ténèbres et une seconde ziggourat. Attendez d'avoir assez de ressources pour lancer le dernier upgrade de votre nécropole. Puis le cimetière. À partir de là, fabriquez des goules à la chaîne. Dès que l'autel est construit, invoquez votre premier héros. Il peut alors partir à la chasse aux monstres dès son invocation, épaulé d'une dizaine de goules. Pendant que vous creepez (chassez les monstres), recherchez dans la crypte « cannibalisme » puis « Frénésie Goule », dès que la nécropole est upgradée. Enfin, relancez la construction de goules pour récolter du bois. N'oubliez pas que vous pouvez enchaîner une construction avec un déplacement... pour que les acolytes retournent directement à la mine après avoir invoqué un bâtiment (touche Shift) : chaque seconde vaut de l'or.



Profitez de cet espionnage pour attaquer au moment où l'ennemi est le plus vulnérable... par exemple alors qu'il vient de déclencher un combat avec de très gros monstres.



Espionnez systématiquement l'ennemi en faisant suivre chacun de ses héros par une Ombre. Adaptez votre stratégie à la sienne. Surveillez surtout s'il se lance dans la construction d'unités volantes. Si c'est le cas... répondez par les Démons de Cryptes et les Banshees.



LES HÉROS Le patch 1.3 change radicalement la donne des héros morts-vivants. La Liche devient incontournable, dès le début de partie : armure de glace en automatique, laissez-la derrière en soutien. À haut niveau, Décomposition est ULTIME contre les bâtiments. Le second héros doit être le seigneur de l'effroi qui a un pouvoir imparable contre les héros ennemis : sommeil. Même s'il ne dure pas longtemps... c'est infernal de voir son héros pioncer pendant que son armée se fait massacrer. Choisissez aussi « aura vampirique », qui redonne des points de vie aux

Réglez tous vos montres... à l'heure du patch 1.3 !

Le patch 1.3 change BEAUCOUP de choses. De nombreux (tout petits) bugs ont été corrigés, mais surtout, des ajustements ont été faits pour encore affiner l'équilibre entre les quatre races. Les morts-vivants en sont les principaux bénéficiaires. La liste des modifs est énorme, en voici un petit condensé :

MORTS-VIVANTS
Gargouilles : attaques augmentées, armure baissée.
Death Pact (vampiriser ses propres troupes) coûte moins cher et se lance deux fois plus vite.
La Liche a beaucoup plus de force, de points de vie, lance « armure de glace » en automatique et le sort coûte moins cher !
Les ziggourats sont beaucoup plus chères à upgrader en Tours des Esprits.

ORCS
Les chasseurs de têtes ont plus de points de vie mais tapent moins vite.
Les shamans sont beaucoup moins puissants et tapent beaucoup moins vite.
Les bêtes de kodo ont beaucoup plus de points de vie.
Les tours de garde font beaucoup moins de dommages

ELFES DE LA NUIT
On peut (ENFIN !) désenchanter les sentinelles perchées dans les arbres, soit par sort soit en frappant l'arbre.
Le sort Aura d'Epines est beaucoup plus puissant et rend 10/20/ou 30 % des dommages infligés.
La détonation des feux follets fait presque le double de dommage aux unités invoquées.
L'armure des bâtiments « non-arbre » est multipliée par 2,5.

HUMAINS
Aura d'Illumination donne des bonus plus importants aux unités et moins importants aux héros.
Bouclier Divin ne coûte plus qu'un tiers du prix en mana !
Les Élémentaires d'eau ne durent plus qu'une minute (contre 75 secondes avant).

unités qui l'entourent à mesure qu'elles attaquent. Le chevalier n'est décidément à choisir qu'en dernier, pour son aura impie qui va encore booster vos troupes.

STRATÉGIES MORT-VIVANT

Unité-clé : les goules ! Montez tous leurs upgrades et construisez-les à la chaîne ; jusqu'en milieu de partie elles feront une excellente force d'attaque, puis un solide bouclier d'unités. Dès que vous avez accumulé suffisamment de nécromanciens, lancez votre assaut de goules sur l'ennemi et positionnez-vous juste derrière les nécromanciens avec le sort « invocation morbide » en automatique : chaque goule morte se relèvera en deux squelettes. L'ennemi peut vite se retrouver débordé. Toujours avec les nécromanciens, utilisez les chariots à viande en combinaison : dès leur construction, envoyez-les se charger de cadavres au cimetière (le cimetière génère des cadavres. N'oubliez pas de cliquer droit sur chaque chariot à viande pour activer la fonction « charger cadavres »). Lors d'un assaut, envoyez en tête vos chariots à viande suivis par vos nécromanciens. Dès le premier coup lancé, déchargez tous vos cadavres... les nécromanciens réaniment par paquets de dix les squelettes qui empêchent l'adversaire d'attaquer vos catapultes pendant qu'elles massacrent son camp. Le plus gros problème des morts-vivants est leur manque d'unités aériennes potables. Le nouveau patch rend les gargouilles plus puissantes en attaque, mais plus fragiles encore. Préférez les Démons des Cryptes avec l'upgrade « toile ». Ne montez que leurs upgrades d'armure... et construisez des banshees ! Dès qu'une unité aérienne est prisonnière dans une toile... possédez-la ! En quelques secondes, vous voici avec plus d'unités aériennes que votre ennemi ! Pensez aux Wyrms des glaces (si vous croulez sous l'or). Elles sont extrêmement chères. N'en fabriquez que deux et protégez-les (si vous jouez avec un allié, il est par contre possible de se spécialiser dans les Wyrms). Principalement, elles servent à glacer les tourelles ennemies. Enfin, profitez des Ombres ! Ordonnez à ces unités invisibles de suivre tous les héros ennemis présents (attention certains héros sont trop rapides. Dans ce cas, faites-leur suivre une unité plus lente) : vous serez au courant de chacun de leurs mouvements et stratégies... et adapterez ainsi la vôtre.



Deux Wyrms pour glacer les tourelles ennemies, mais pas plus. Elles sont trop chères et trop gourmandes. Contre un adversaire potable, ce serait une erreur fatale.



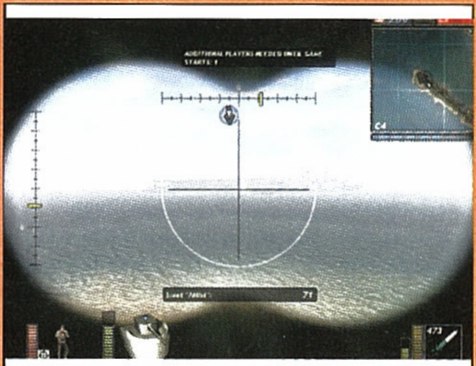
Attention, les gros dragons étant insensibles à la magie... vous ne pourrez pas les capturer avec des toiles. Ils en deviennent presque trop dangereux à attaquer sans un gros paquet de gargouilles.

NOUS CONTINUONS À NOUS ÉCLATER COMME DES DINGUES EN RÉSEAU AVEC LE TRÈS FANTASTIQUE BATTLEFIELD 1942. DU COUP, VOICI QUELQUES TRUCS ET ASTUCES POUR GAGNER LA SECONDE GUERRE MONDIALE.

Battlefield 1942

IANSOLO

Genre: Le jour le plus long
Éditeur : Electronic Arts – Développeur : DICE



Avec l'aide d'un éclaireur, l'artillerie fait des étincelles.



Première chose, mettre au rencard le très lourdingue GameSpy et utiliser The All-Seeing-Eye. Ce sympathique programme permet de trouver des parties réseau de vos jeux préférés, de filtrer efficacement (par nom, pays, type de partie, ping, etc) celles qui vous intéressent et de retrouver vos compagnons de jeu préférés (buddy list). Le shareware se télécharge au : www.udpsoft.com/eye/
Si vous utilisez un système de communication vocale (Roger Wilco, Microsoft Game Voice), votre expérience de jeu sera encore plus intéressante puisque vous pourrez discuter directement avec les membres de votre équipe.
Il y aurait des pages à écrire sur les tactiques de fourbe dans BF 1942. En attendant de consacrer un numéro entier de Joystick à ce sujet, voici quelques trucs glanés ici et là.

UTILISER LES CLASSES AVEC CLASSE

Toutes les classes sont équipées d'un couteau. Efficace, mais uniquement au corps à corps, ce qui en fait une arme difficile à utiliser, à moins de bénéficier de l'effet de surprise ou si l'ennemi est AFK (rare et pas très glorieux).

ÉCLAIREUR

Ce n'est pas un combattant au corps à corps. Son rôle est de sniper l'infanterie adverse et de reconnaître le terrain pour désigner des cibles à l'artillerie (voir plus loin le Guide de l'artilleur). Le fusil de snipe est très précis si on se met à genou ou allongé. Puisque dégommer des cibles en mouvement s'avère le plus dur, concentrez-vous sur les cibles statiques (ennemi utilisant la Flak ou une mitrailleuse fixe). L'éclaireur doit tout faire pour ne pas être découvert. Alors il faut se planquer, ramper, utiliser le terrain pour se cacher et ne pas hésiter à appeler des renforts. En cas de rencontre avec l'ennemi (fantassin/blindé), passer au pistolet/grenade pour tenter de s'en sortir indemne.

TROUPE D'ASSAUT

Idéal contre d'autres fantassins et des blindés légers. Le fusil d'assaut s'avère assez efficace contre des jeeps et même des avions. Le tir full auto peut être remplacé par de courtes rafales. Ne pas oublier le mode Zoom qui permet de mieux viser à distance.

ANTI-TANK

Même si on voit quelques amateurs de rocket jumping, cette classe n'est pas conçue pour se battre contre l'infanterie adverse. Les munitions du bazooka pénètrent les blindages. Idéal contre les tanks. Penser à viser les côtés ou les chenilles d'un char, qui sont moins blindés que l'avant. Méfiance, le temps de rechargement est très long. Autant commuter en grenade après avoir tiré, en cas de tête-à-tête difficile avec un blindé.

MÉDECIN

Son fusil est particulièrement efficace contre l'infanterie adverse. Mais assez inopérant contre les véhicules, à l'opposé du fantassin d'assaut. Bien sûr, il peut soigner ses petits camarades (ou lui-même), ce qui est bien utile sur des cartes comme Berlin, pour économiser des tickets.

SAPEUR

Il est doté du même fusil que l'éclaireur (mais sans la lunette). Il est donc décent à moyenne portée, mais globalement faible au combat. La force du sapeur : les mines, les charges de TNT et la clef à molette. Placées correctement, les mines peuvent détruire n'importe quel véhicule, y compris les tanks. Attention à vos coéquipiers. Les charges de TNT sont encore plus puissantes, puisqu'on peut les déclencher à distance. Placez-les dans un endroit



replay
TOUTE L'ACTU DU JEU VIDÉO
LA CHAINE MUSICALE
mcm
www.mcm.net
REPLAY
Le vendredi
à 20h15
Plus d'infos : www.mcm.net, 3615
MCM ou 08 92 68 22 66 (0,337euro/mn)
MCM disponible sur france telecom cable 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.francetelecomcable.fr
lagardere active
noos 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

sombre, laissez venir l'ennemi et dégommez fantassins et véhicules d'un coup. Pour les plus fous : placez les charges dans une jeep, foncez vers l'objectif, sautez en route et faites tout péter. Enfin, la clef à molette permet de réparer les véhicules, les avions et même les bateaux. Super-utile.

LE GUIDE DE L'ARTILLEUR

Les tirs d'artillerie peuvent être incroyablement efficaces sur certaines cartes, si on sait correctement s'en servir. Tout d'abord, il faut deux joueurs opérant en équipe : un éclaireur et un artilleur placé dans une tourelle canon opérationnelle (défenses côtières, destroyers). L'éclaireur va sur le terrain repérer une cible et la désigner à l'artilleur, grâce aux jumelles. Les tirs seront d'autant plus aisés que l'éclaireur a un bon angle de vue. Si possible, se placer sur une hauteur (colline, moulin). Une fois la cible marquée, l'éclaireur peut repartir à la chasse... mais s'il se fait tuer, le ciblage sera perdu. Alors restez en vie, si possible. C'est maintenant à l'artilleur de faire son boulot. Un icone de bombe est apparu au-dessus de sa barre de vie. Clic droit pour passer en mode Artillerie. La cible apparaît au centre du réticule de visée, avec l'angle de vue dans lequel se trouvait l'éclaireur au moment du ciblage. Il y a plusieurs indicateurs qui servent à affiner la visée. Visez le centre de la cible. Si ce n'est pas possible, c'est que la tourelle ne peut atteindre cette cible (il faut alors réorienter le destroyer, ou changer de tourelle). Réglez ensuite la hausse par rapport aux indicateurs, et tirez une première salve. Regardez où ça atterrit, faites les corrections et recommencez. Avec un peu de pratique, on fait mouche à chaque fois, au deuxième ou troisième essai.

LE HALF-TRACK DE LA MORT

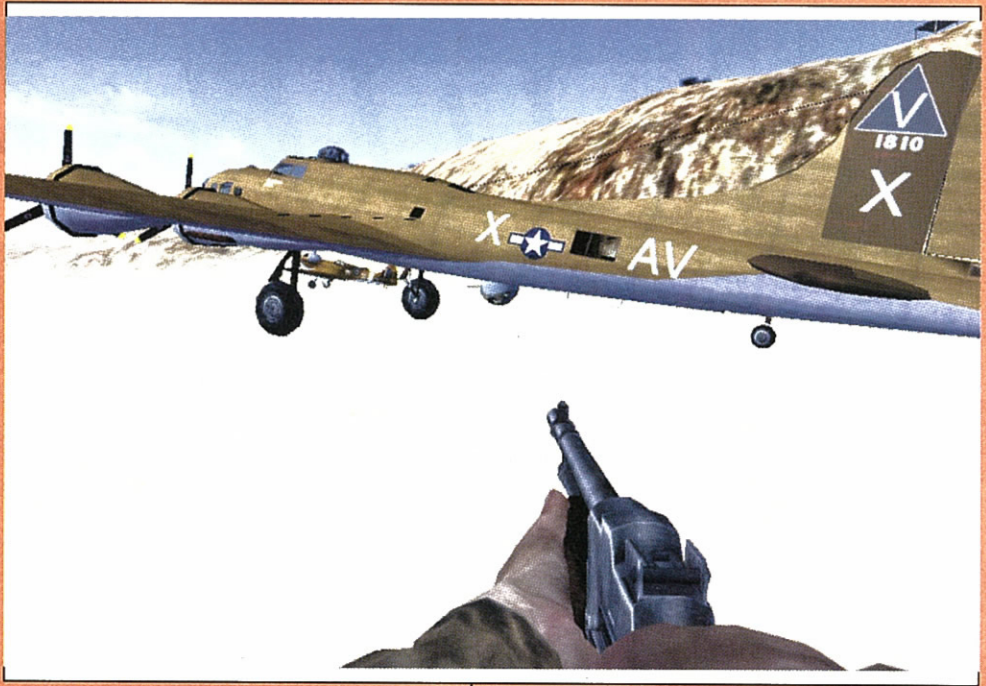
On a tendance à bouder les half-tracks pour leur préférer les bons gros tanks. Pourtant, le half-track s'avère super-intéressant, vu qu'on peut y faire le plein de munitions et de vie. Combiné avec la bonne classe de persos, voilà de quoi bien se marrer.

AVEC UN SAPEUR

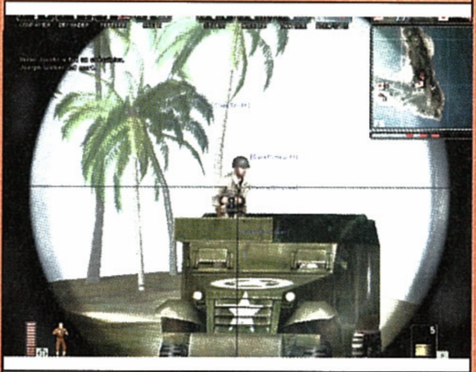
Sur une carte dégagée comme El Alamein, le sapeur à bord d'un half-track est efficace pour capturer des drapeaux et dégommer l'aviation ennemie. Si vous croisez des tanks, vous êtes assez rapide pour les distancer. Grâce au sapeur, vous pouvez sortir miner les objectifs stratégiques. Si un avion passe, vous pouvez le canarder avec la mitrailleuse embarquée. À court de munitions ? Hop, il suffit de rentrer dans le half-track pour faire le plein. Votre engin est endommagé ? Vous pouvez en sortir pour le réparer.

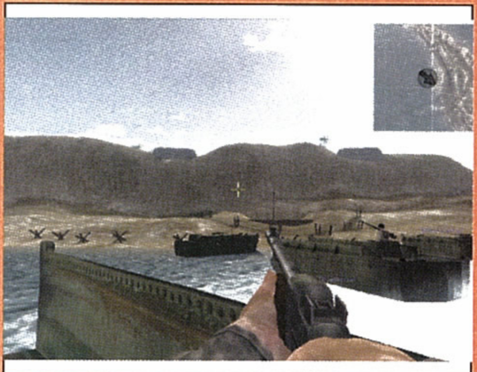
AVEC UN ANTI-TANK

Quand on joue un anti-tank, on est toujours dégoûté de ne plus avoir de roquettes pour le bazooka. Plus de problèmes avec le half-track qui tient lieu d'armurerie mobile. Planquez votre engin dans un endroit à l'écart avant d'attaquer un blindé. Tirez quelques roquettes et revenez discretos faire le plein de munitions. En revanche, il faudra être encore plus prudent parce que, à la différence du sapeur, vous ne pouvez réparer votre véhicule.



Chouette, un bombardier pour moi tout seul.


Il fait pas bon mettre la tête à l'air libre, face à un tireur d'élite embusqué.



LA SEPTIÈME COMPAGNIE DANS LES AIRS

Rien ne vaut une petite bataille aérienne pour conclure une partie de BF 1942. À noter que l'on peut piloter les avions avec un joystick, ce qui s'avère bien plus précis qu'au clavier. Sur certaines cartes, on aura la joie de prendre place dans une forteresse volante : l'incroyable B17. Trois joueurs peuvent embarquer dans l'appareil : un pilote, un mitrailleur dorsal, un mitrailleur ventral (touches 1,2,3 pour changer de poste). Première remarque : le B17 ne se pilote pas comme un Mustang ou un Stuka. Évitez les tonneaux et autres loopings, sinon vos passagers ne vous le pardonneront pas. Sans compter que vous vous prendrez leur petit-déjeuner sur votre uniforme tout propre. Or, vous comptez sur eux pour vous protéger de la chasse ennemie pendant que vous vous concentrez sur le bombardement des positions ennemies. Une fois que vous avez repéré l'objectif, faites un premier passage à altitude moyenne et vérifiez sur la mini-carte que des unités de votre camp ne s'y trouvent pas. Effectuez un virage à 180° pour revenir vous aligner sur la cible. Deux techniques de bombardement s'offrent à vous. Soit vous passez à altitude moyenne et relâchez les bombes au moment où la cible sort de votre cockpit. Efficace pour bombarder une large zone. Ou bien vous prenez plus d'altitude, coupez les gaz et piquez à 30° avant de lâcher la purée. Cette fois le point d'impact des bombes se ce fera dans un mouchoir de poche. Dévastateur sur des blindés... ou sur votre bombardier si vous continuez votre piqué.

Voilà. Il y a encore plein de tactiques de jeu dans ce fantastique BF 1942. En attendant de vous en reparler, nous comptons sur vous pour continuer de l'explorer en long en large et nous faire parvenir vos meilleures trouvailles.

Industry Giant 2

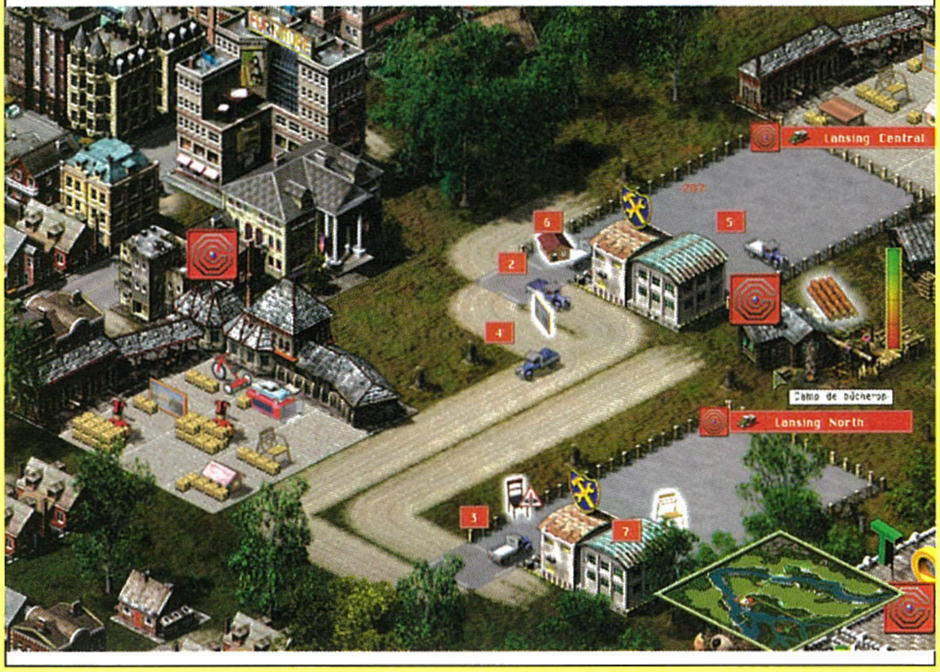
MONSIEUR POMME DE TERRE

CE JEU CRÉAIT LA SURPRISE IL Y A QUELQUES MOIS : PLUTÔT MOCHE, ET ABORDANT UN SUJET AUSSI ARIDE QUE LES RÉSEAUX INDUSTRIELS, IG2 S'AVÉRAIT ÊTRE UNE PETITE PERLE DE GAMEPLAY. NOUS LUI PRESSENTIONS UN JOLI POTENTIEL EN MULTIJOUEUR... VOILÀ QUI EST CONFIRMÉ !

A vos marques... prêts... patchez ! Oui c'est absolument obligatoire pour avoir une version stable en multijoueur, et aussi pour avoir une version compatible avec les adversaires que vous rencontrerez online. Vous trouverez justement le patch 1.2 sur le CD de ce numéro de Joystick. Cette formalité accomplie, tout roule. En configurant votre partie, quatre vitesses de défilement du temps sont proposées. La seconde vitesse est un bon compromis ; dix années s'écoulent alors en une heure de jeu environ. Une poignée de conditions de victoire sont proposées. « Valeur Entreprise » semble être la plus juste et la plus simple à gérer. Aucune alliance entre joueurs n'est possible, excepté celle qui consiste à partager ses réseaux ferroviaires avec un adversaire. Les interactions entre joueurs sont donc assez limitées. La principale consiste à se faire la guerre des prix ; cliquez sur vos boutiques, une échelle entre 50 et 150 % permet de réaliser de grosses promotions ou au contraire d'augmenter ses prix si la demande est très élevée. Deux astuces très importantes en début de partie : d'abord, bâtissez vos aires de stockage au beau milieu de la ville. Construisez-en même trop, et des petites. Quand la ville grandira, vous pourrez les détruire pour y construire à la place des boutiques en plein centre qui vous rapporteront de l'or. C'est beau, ça s'appelle un placement immobilier. En revanche, ça n'est vraiment payant que sur les longues parties. Seconde astuce : contrairement au jeu solo, il est ici plus intéressant d'implanter vos réseaux industriels tout autour des villes, quitte à polluer, ce qui freine légèrement leur croissance. Plutôt que des trains, utilisez les réseaux routiers, bien moins onéreux sur d'aussi petites distances. Le gain en frais de transport est énorme.



La ville que vous choisirez pour commencer doit avoir un taux de croissance élevé. Comme ça vous pourrez la polluer sans trop freiner son développement.



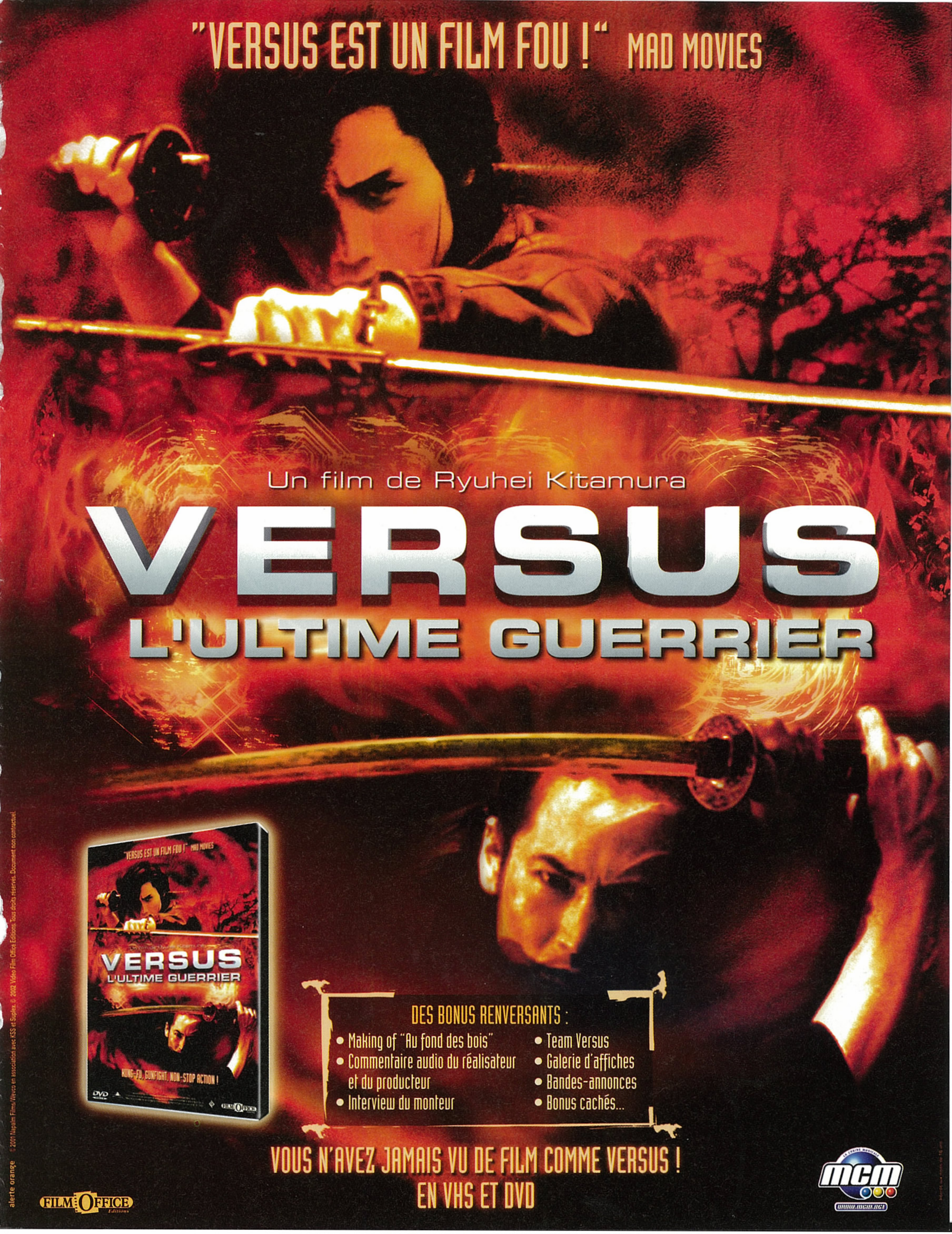
En début de partie, économisez vos sous en construisant tout autour de la ville de votre choix. Favorisez la route plutôt que le rail... oui, ça pollue, c'est porc, c'est moche... mais c'est moins cher.

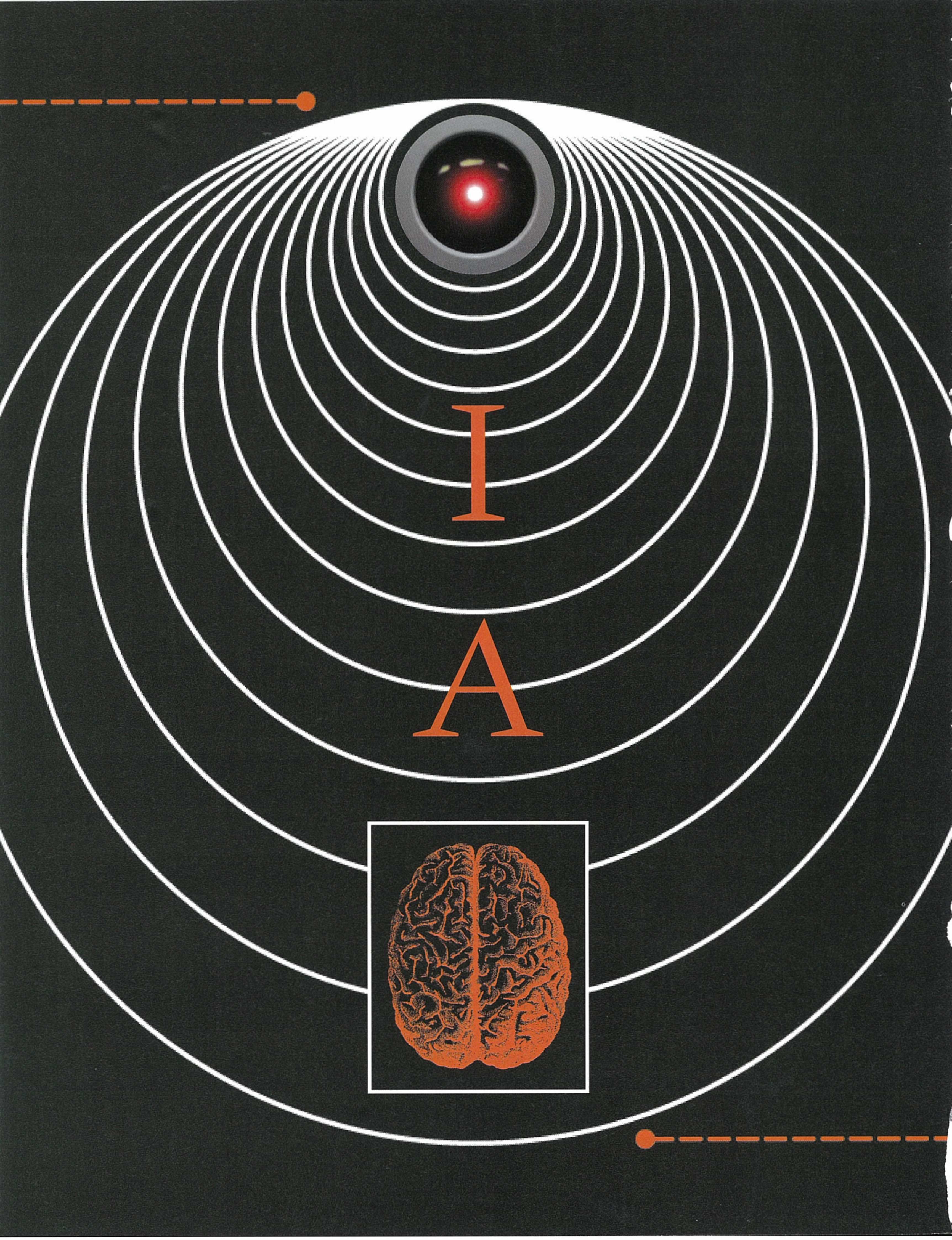
PAS DE SENTIMENT : POUR GAGNER... POLLUEZ !

C'est encore plus vrai en multijoueur qu'en solo : on ne gagne pas à ce jeu en jouant les écolos, ancrez-vous ça dans le crâne. Alors construisez ! N'essayez pas de faire du joli ! Construisez comme des porcs. N'oubliez pas que quand vous produisez quelque chose, cette production est « téléportée » dans une aire de stockage... c'est cette distance de « téléportation » ou plutôt de « transport gratuit » qu'il faut optimiser de la manière suivante : les matières premières sont envoyées vers une première aire de stockage située un peu plus près de la ville. Elles sont puisées ici par une usine se trouvant encore un peu plus proche de la ville, puis les matériaux qu'elle aura traités sont encore une fois envoyés dans une nouvelle aire de stockage encore plus près de la ville et ainsi de suite. Si vous vous débrouillez bien (il faut configurer convenablement ses stocks), vous pouvez ainsi franchir de grandes distances sans infrastructures, ni ferroviaires, ni routières. Enfin, car il vous faudra tout de même en passer par le train, faites en sorte que vos convois ne se croisent jamais ! Pour cela, la solution est toute bête : doublez vos lignes de chemin de fer, et débrouillez-vous pour que tous vos trains tournent dans même sens, par exemple le sens des aiguilles d'une montre. Voilà. Et lorsque vous gagnerez, vous comprendrez deux choses : pourquoi il faut absolument voter écolo, et pourquoi ça ne sert à rien.



Le temps c'est de l'argent ! Doublez vos voies ferrées pour en faire des boucles, et faites circuler tous vos convois dans le même sens de rotation : vous éviterez que vos trains se rencontrent ce qui les ralentit.


"VERSUS EST UN FILM FOU !" MAD MOVIES
Un film de Ryuhei Kitamura
VERSUS
L'ULTIME GUERRIER
DES BONUS RENVERSANTS :
• Making of "Au fond des bois"
• Commentaire audio du réalisateur et du producteur
• Interview du monteur
• Team Versus
• Galerie d'affiches
• Bandes-annonces
• Bonus cachés...
VOUS N'AVEZ JAMAIS VU DE FILM COMME VERSUS !
EN VHS ET DVD
FILM OFFICE Editions
mcm
www.mcm.net


I
A

L'INTELLIGENCE DANS LES JEUX ARTIFICIELLE

PAR FIDO

PREMIÈRE PARTIE

L' I.A., on croit souvent en affronter, tout le monde en parle beaucoup et, in fine, les joueurs n'en savent pas grand-chose. Pour avoir passé les dix dernières années de ma vie dans des équipes de développement de jeu, à des postes allant de graphiste 3D à producteur exécutif, j'ai eu l'occasion de découvrir un peu mieux ce que cachait ce terme. En espérant que cette expérience vous permettra de mieux comprendre l'envers du décor... et le comportement de vos adversaires.



Les Norns évoluent grâce à un système d'algorithmes génétiques permettant une sélection des individus les plus performants.

Le problème de l'I.A. c'est qu'il y a beaucoup à dire à son sujet. À commencer d'abord par le fait que l'on qualifie de plus en plus d'I.A. des systèmes qui ne le sont pas vraiment, intelligents. Le terme générique d'I.A. est bien pratique pour englober à peu près tout ce qui va devoir prendre une décision un peu plus compliquée que « Si le compteur de points de vie du joueur passe sous zéro alors Game Over ». Pour cerner le champ d'application de ces systèmes d' « Intelligence Artificielle », commençons par identifier les différents besoins auxquels l'I.A. doit répondre dans un jeu. L'application principale de l'I.A. est souvent liée au déplacement des acteurs, que ce soient les ennemis ou le personnage du joueur, lorsque les déplacements se font par « point and click ». L'objectif est simple : trouver le chemin le plus efficace entre la position actuelle et le point d'arrivée. En général, on cherchera le trajet le plus court, sans traverser ni murs ni autres acteurs. Certains jeux posent plus de problèmes que d'autres, comme les jeux de stratégie par exemple, qui doivent déplacer des groupes d'individus. La recherche de chemin (path finding) est un des points critiques de la jouabilité. En effet, un système de déplacement foireux mettra à terre n'importe quel concept, si bien pensé soit-il. Un autre point critique dans les jeux de stratégie réside souvent dans la gestion des ressources : sur quels critères décider de l'objectif suivant lorsque la source est épuisée ? Là aussi, un système mal pensé peut détruire la jouabilité. Simuler la communication des acteurs d'un jeu entre eux ou avec le joueur peut également se révéler critique. Donner l'illusion de la personnalité et de l'intelligence à un acteur (tactiques, stratégies...) ou d'un comportement collectif à une troupe relève du domaine de l'I.A. Comme nous le verrons plus loin, plusieurs solutions existent, possédant divers degrés de complexité, de mise en œuvre, et de résultat. La frontière est étroite entre ce qui fonctionne et ce qui pousse l'expérience de jeu en avant. Cela dit, on peut d'ores et déjà dégager deux grandes tendances au sein des solutions existantes : les solutions dites classiques et les solutions de type adaptatives.



Le système expert d'Age of Empires définit les stratégies d'attaque et de défense des villes.

LES SOLUTIONS CLASSIQUES : L'I.A. SYMBOLIQUE

Dans la famille des solutions classiques, nous avons les automates à état fini. On appelle ces systèmes « automates » car ils n'ont aucune autonomie décisionnelle, ils ne font que suivre un chemin logique. Ce sont des listes d'états reliés par des transitions logiques. Par exemple, « être en train de courir » est un état, « marcher » en est un autre et « ralentir » est une transition entre les deux. Half-Life, de Valve Software, et GTA3, de Rockstar Studios, utilisent très bien ce système de prise de décision pour les ennemis... et les vielles dames. C'est une solution puissante, facile à mettre en œuvre et à déboguer. Le seul problème, c'est qu'elle devient fastidieuse à produire si le système est complexe. Dans ce cas, il faut écrire tous les états, toutes les transitions et les relier logiquement. Pour le développeur, donc, dès que les cas particuliers et les paramètres deviennent nombreux, cette solution perd de son intérêt. Pour le joueur, l'inconvénient de ce type de solution est sa prédictibilité. En effet, devant une situation donnée, la décision du système est toujours la même. L'utilisation de la logique floue (fuzzy logic) permet d'utiliser des opérations logiques sur des valeurs imprécises (« assez loin », « plutôt chaud ») permettant d'activer simultanément plusieurs états, mais à des niveaux différents (« en colère » mais davantage « curieux ») donnant accès à des comportements moins tranchés et donc

TEST DE TURING (MATHÉMATICIEN ANGLAIS DÉBUT 1900)

Le test imaginé par Alan Turing dans son ouvrage « Can a Machine Think ? » en 1948 devait permettre, par l'analyse des messages échangés au cours d'une conversation à l'aveugle, de distinguer l'homme de la machine. Depuis, Philip K. Dick s'est emparé du concept pour imaginer les tests que font passer les enquêteurs de Blade Runner ; et William Gibson (Neuromancien, comte zéro...) a même imaginé une « Police de Turing », chargée de dépister les I.A. illégales. Il existe un « Turing Award » depuis 1966 récompensant les meilleures contributions techniques apportées à la communauté informatique.

MARVIN MINSKY : PIONNIER DE L'I.A.

Marvin Minsky a beaucoup contribué à la communauté des chercheurs en Intelligence Artificielle, à la robotique, aux mathématiques, à la linguistique, aux systèmes optiques et à la psychologie cognitive (rien que ça). En 1951, il a construit le premier simulateur de réseau de neurones : le SNARC. Ces dernières années, il a surtout travaillé à essayer de donner aux systèmes une sorte de raisonnement avec des morceaux de bon sens dedans. Il expose ses théories sur la structure et les fonctions de l'intellect humain dans « The Society of Mind » qui est aussi le nom de son cours au MIT (Massachussets Institute of Technology). Minsky explique, entre autres, la difficulté d'interprétation de la phrase « je te dis un mensonge » par un système informatique. Il fait appel aux travaux de Freud sur l'interprétation de l'humour. Je vous conseille vivement une visite sur son site http://web.medI.A..mit.edu/~minsky/.



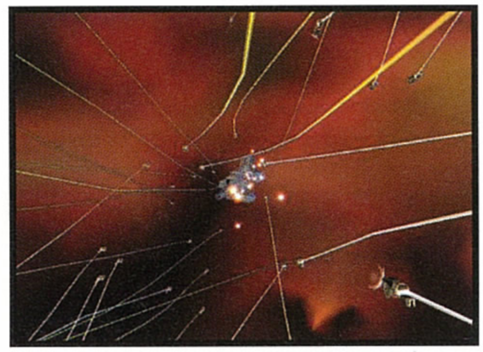
Le système expert utilisé pour gérer les décisions des coéquipiers et des terroristes de SWAT 3 est doublé d'une solution de logique floue (fuzzy logic) donnant aux acteurs un aspect humainement imprévisible.



HAL (décalage des lettres IBM) a été filmé en 1968, premier ordinateur pensant, il souffrira de paranoïa très vite...

Ray Kurzweil : étonnant visionnaire

Ray Kurzweil, qui a monté et vendu de nombreuses sociétés basées sur l'utilisation de l'I.A. depuis 1964, prophétise dans un de ses livres l'avènement de la machine plus intelligente que l'homme d'ici à quelques décennies à peine (The Age of Spiritual Machines, When Computers Exceed Human Intelligence - 1999). Je recommande chaudement la lecture de ce livre à condition de posséder une solide maîtrise de l'anglais.



Le déplacement des vaisseaux de HomeWorld est un bon exemple de système multi-agents.

plus naturels. La série des Sims, de Maxis, et celle des Petz, d'Ubi Soft (simulateurs de cabots), utilisent ce type de solution.

Les systèmes les plus utilisés dans la gestion de déplacement utilisent un algorithme de recherche du nom de A* (prononcer « a-étoile », ou « a-star » pour faire genre) : l'espace est divisé sous la forme d'un graphe représentant les différents chemins qu'il est possible d'emprunter, et l'algorithme permet de sélectionner le chemin le plus court d'un point à un autre du graphe. On retrouve ce système au cœur de la série Age of Empires, d'Ensemble Studios, ainsi que dans les jeux utilisant le même moteur comme Star Wars - Galactic Battlegrounds de LucasArts. Pour répondre aux besoins de décisions stratégiques, on emploie généralement des systèmes experts. Des règles fixées par le programme permettent de définir un ensemble de stratégies servant de base à la prise de décision en fonction des situations du jeu. La conception des règles est une étape critique. En effet, face à des situations non prévues ou ambiguës, le système peut être amené à prendre des décisions totalement inadaptées. Ici aussi, l'utilisation de la logique floue permet de prendre des décisions plus adaptées face à des situations imprévues et surtout d'avoir des comportements plus humains. Dans S.W.A.T., de Yosemite Software, un terroriste plutôt nerveux peut décider de fuir ou d'attaquer. Dans Age of Empires, un système expert définit les stratégies d'attaque et de défense des villes. L'idée que plusieurs personnes travaillent mieux qu'une seule a donné naissance

aux techniques multi-agents. Un agent est un petit bout de programme plus ou moins autonome. Il participe au fonctionnement du système ou bien gère un acteur simple. Parmi ces techniques, le système de tableau noir (blackboard) décrit un problème sur tableau virtuel et chaque agent en résout une partie en posant sur le tableau une solution ou un nouveau sous-problème. Peu utilisée car de conception très complexe, cette solution devait être au cœur de Close Combat, d'Atomic Games. À ma connaissance, seul Enemy Nation, de Winward Studios, a osé appliquer ce type de système pour l'élaboration des stratégies militaires.

LES SOLUTIONS ADAPTATIVES : L'I.A. « SITUÉE »

Les solutions adaptatives sont complémentaires des solutions classiques, puisqu'elles tentent de remédier au problème principal de ces dernières qui n'utilisent que les solutions prévues par leur programme. Ces agents sont capables d'interroger leur environnement. Ils savent se situer, car ils possèdent un « système perceptif », et ils peuvent prendre des décisions en fonction de la situation. Un système capable de s'adapter à l'imprévu doit donc trouver ou inventer une solution « par lui-même », que ce soit par « auto-préapprentissage » ou par « pseudo déduction ». Les techniques répondant à ce besoin, souvent inspirées de la biologie, sont gourmandes en puissance de calcul. La montée en puissance des processeurs de ces dernières années et le fait qu'ils n'aient plus à se soucier de l'affichage (en particulier la 3D), directement géré par les cartes vidéo, libère suffisamment de temps de calcul pour que des solutions complexes puissent être utilisées. Parmi celles-ci, les réseaux de neurones tiennent une place importante dans les jeux de stratégie car ils permettent de prendre des décisions en tenant compte d'un grand nombre d'informations et de situations différentes. Les réseaux de neurones peuvent être entraînés en dehors du temps de jeu pour apprendre les stratégies convenant au jeu (déplacements, attaques, reconnaissance de forme...). Le moteur simulera des parties « contre lui-même » de façon à apprendre un maximum de situations et savoir y répondre efficacement. L'exemple le plus parlant d'utilisation de réseau de neurones est Black and White, de Lionhead Studios, où la créature apprend à évaluer ses motivations en fonction des actes du joueur (récompense/punition...), de son état (fatigue, faim...) et de certains modificateurs (collier d'apprentissage, d'agressivité...). Le système se « souvient » de la façon dont ses actions sont notées par le joueur et essaye de reproduire ces solutions dans des cas similaires. Dans certains cas, le réseau de neurones peut être utilisé pour régler la valeur d'un paramètre en fonction d'un ensemble d'autres paramètres, le réseau simule les situations et choisit ou propose un certain nombre de choix intéressants.

Dans Creatures, de Creatures Labs, les créatures (Norns) utilisent plusieurs petits réseaux de neurones dédiés à des tâches précises (perception, actions, concentration de l'attention...). Les Norns apprennent pendant le temps de jeu, ce qui est assez coûteux en temps de calcul mais efficace pour ce type de gameplay. En associant un système d'algorithmes génétiques, le jeu peut faire évoluer les générations de Norns en sélectionnant les individus susceptibles d'avoir des réponses plus adaptées à leur milieu lors de croisements ou d'échanges de gènes.

Conflict Zone, de Masa, utilise a priori une I.A. assez complexe à base de graphes de comportements évolutifs. En effet, les différents acteurs du jeu « apprennent » réellement les actions du joueur sinon leurs tactiques. C'est l'un des premiers jeux de stratégie temps réel à avoir poussé l'I.A. aussi loin.



Dans Enemy Nations, un système complexe de tableau virtuel partageant les besoins stratégiques permet de fragmenter les problèmes à de nombreux sous-programmes.



Dans Black and White, la créature apprend à évaluer ses motivations grâce à un réseau de neurones.

QUELQUES LIENS POUR ALLER PLUS LOIN

L'incontournable Gamasutra : www.gamasutra.com
Communautés de développeurs spécialisés en I.A. : www.gameai.com/ai.html
Idem : http://ai-depot.com/GameAI/ Et encore : http://ai.eecs.umich.edu/people/ laird/Game-AI-Resources.htm
En France : http://animatlab.lip6.fr
Ray Kurzweil : www.kurzweiltech.com/ray.htm Marvin Minsky : http://web.medI.A..mit.edu/~minsky/
Pour les anglophobes : www.jean-michel-truong.net

JEAN-MICHEL TRUNONG : INCLASSABLE

Non content d'avoir un cursus impressionnant : psychologue et philosophe de formation, enseignant et chercheur universitaire, expert en I.A., fondateur de la première société européenne spécialisée en I.A., consultant en transfert de technologies avancées, Jean-Michel Truong est un romancier visionnaire de talent. À lire absolument : Reproduction Interdite (1989), Le successeur de pierre (1999) et Totalement inhumaine (2001). Ses autres livres sont des ouvrages techniques, à découvrir sur son site : www.jean-michel-truong.net. Entre science-fiction et philosophie, on retrouve le thème de l'I.A. dans tous ses romans, traité de façon crédible et avec style. Je vous recommande là encore une visite sur son site et la lecture de ses romans.

Conflict Zone : Direct I.A.

Conflict Zone (Masa) a été développé autour du moteur d'I.A. comportemental générique « Direct I.A. ». Basé sur une gestion de graphe décisionnel à plusieurs entrées, ce système permet l'émergence de comportements non explicitement programmés. L'utilisation d'un graphe par rapport à un arbre permet une grande souplesse dans le parcours décisionnel. En effet, l'emploi d'un arbre implique de suivre la « branche » sur laquelle on se trouve, pas un graphe. À partir de concepts simples comme se protéger, se soigner, attaquer, se faire blesser, un soldat accompagné d'un médecin continuera à attaquer là où un soldat seul fuira sachant qu'il ne pourra survivre. Dans ce jeu, les commandants utilisent en plus de ce type de comportement un système d'apprentissage tactique. Les résultats survivent d'une partie à l'autre sous forme de paramètres codés dans un fichier. À noter que ce jeu tourne sur PC, PS2 et Dreamcast. Direct I.A. arrive bientôt en version commerciale. Gageons que les autres développeurs sauront quoi faire d'un tel moteur. (Merci à Stéphane Maruejouls – Programmeur principal de Conflict Zone)

Les systèmes « multi-agents situés » ont naturellement leur place dans le domaine du jeu puisqu'il s'agit de simuler des populations d'individus. Pour obtenir un système assez simple à mettre en œuvre et suffisamment puissant pour simuler de façon crédible les déplacements de troupes, on programme de simples individus ne connaissant que leur point d'arrivée et ne communiquant que leur position et les points d'ancrage pour leurs voisins. Les formations de vaisseaux de Homeworld, de Relic, en sont un bon exemple. Une solution similaire permet de gérer les déplacements de façon naturelle dans Dungeon Keeper 2, de Bullfrog, à l'aide de règles simples pour les déplacements : Alignement, Cohésion et Séparation.

L'inconvénient des systèmes adaptatifs et d'apprentissage est de savoir définir l'espace d'apprentissage et ses limites d'une part et l'incertitude du résultat des solutions qui se basent sur l'apprentissage. En effet, l'émergence de comportements est par définition peu prédictible, c'est ce qui en fait la puissance et l'intérêt.

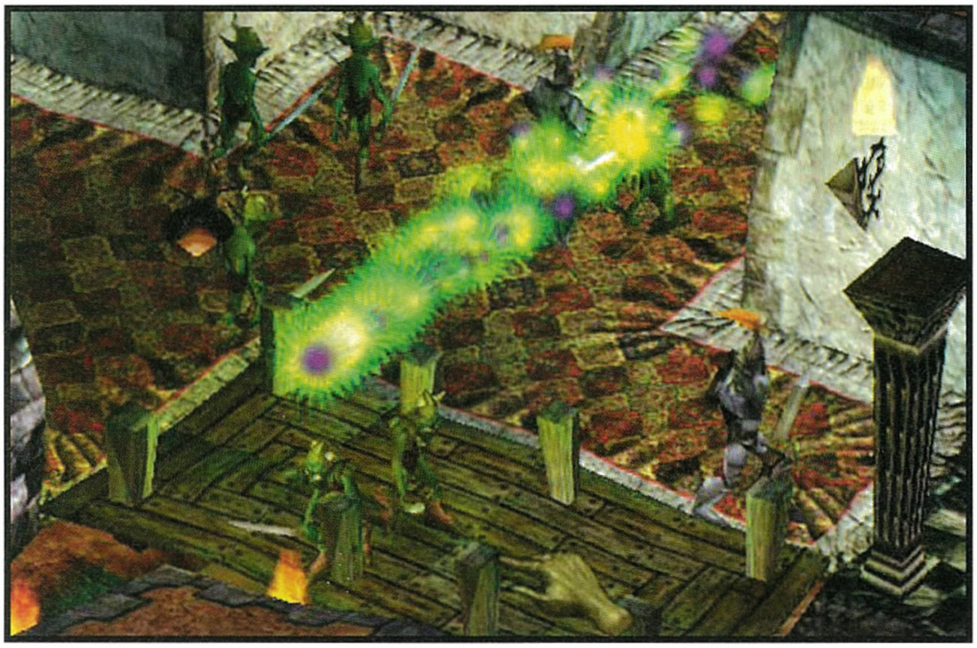
LE FUTUR DE L'I.A.

Tout ça c'est très bien, « mais où est HAL ? », demandait Marvin Minsky, du M.I.T., à la dernière GDC (Game Developers Conference). Quoi ? Toi le Jeune Du Fond, tu ne connais pas HAL, l'ordinateur psychopathe de « 2001 l'Odyssée de l'Espace », filmé par Kubrick en 1968 ? Ni Minsky ? Peut-être Kubrick alors ? Bon, tant pis. Quoi qu'il en soit, dès le début de l'informatique, on a imaginé que les ordinateurs penseraient un jour. Et de fait, on n'en est pas si loin. Ce que l'on vise aujourd'hui, ce sont plutôt des systèmes capables de se déplacer et de réagir à des situations plus ou moins prévues, cela dans le domaine du jeu ou de la robotique. L'objectif de demain est un peu plus complexe. Avant de simuler un vrai cerveau (même de poule), il faudrait savoir comment tout ça fonctionne vraiment. Aujourd'hui, on sait grosso modo de quoi les différentes zones sont responsables, mais il manque encore un peu le plan du machin. Des chercheurs y travaillent : décodage de l'ADN, nanotechnologies exploratoires… Mais c'est encore une autre histoire. Pour l'instant, le futur proche du jeu serait plutôt à la gestion de scénarios dynamiques et évolutifs, aux didacticiels qui s'adaptent au niveau du joueur, aux jeux perpétuels dont les acteurs sont capables d'évoluer avec l'apprentissage et la reproduction de comportements. Aujourd'hui, une bonne I.A. ne se mesure pas à son degré de réalisme : elle doit avant tout être crédible et amener du plaisir au joueur.

LE MONDE DE LA RECHERCHE

Aujourd'hui le monde de la recherche se tourne de plus en plus sérieusement vers l'industrie du jeu vidéo. En effet, pouvoir développer des solutions d'I.A. et les tester sur des milliers de joueurs dans des environnements riches et proches de la réalité est pour eux une aubaine. Jusqu'à présent, pour mener à bien les expériences de perception, réaction et déplacement, les chercheurs fabriquaient des robots et les confrontaient à des formes plus ou moins géométriques. L'arrivée de mondes massivement multijoueurs met à leur portée un terrain d'expérimentation parfait. Gabriel Robert écrit actuellement une thèse au sein du Laboratoire d'Informatique de Paris 6 (www.lip6.fr), dont le sujet est « Contribution des méthodologies animat et multi-agents à l'élaboration des jeux en ligne, persistants et massivement multi-utilisateurs ». L'objet des travaux (à Nevrax) accompagnant cette thèse est de créer des PNJ (Personnages Non Joueurs) de type adaptatif – appelés animats - les méthodologies associées à ce domaine sont inspirées de la biologie et peuvent être appliquées à des animats individuels ou à des systèmes multi-agents. En gros faire des bots pas cons (adaptatifs), qui apprennent (comportements émergents), et qui sachent se comporter de façon naturelle (profil psychologique). Objectif louable s'il en est.

Je tiens à remercier tout particulièrement Gabriel pour la clarté de ses travaux et sa bonne humeur permanente ainsi que son tuteur Sameh Chafick (Lead programmeur I.A. à Nevrax) pour sa période de promo sur les questions à 2 francs.



Un système multi-agents évolué permet le déplacement d'un grand nombre de créatures dans Dungeon Keeper.



La série des Petz utilise une solution de logique floue (fuzzy logic) pour donner des comportements plus naturels aux bestioles.

budget

par Ivan le Fou

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

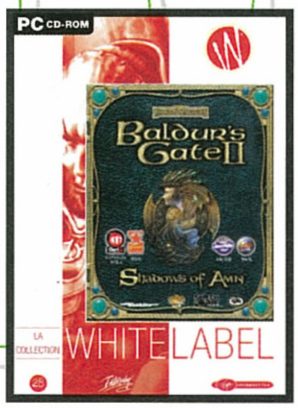
C'est ma faute, ma grande faute, pardon, j'le ferai plus... Je viens de me faire taper sur les doigts par le Surveillant Général de Joystick, et je peux vous dire que je fais moins le fier. Monsieur Tbf, c'est le nom de notre Surgé, m'a chopé par l'oreille et m'a fait lire à voix haute ma rubrique Budget du mois dernier devant toute la rédac. La honte. L'humiliation. Faut dire que je l'avais mérité, j'ai osé confondre Pro Rally 2001 et Rally Championship 2002. Résultat : je décrivais les mérites de Rally Championship 2002 (développé par les Anglais de Warthog), et voilà que je pars dans un délire comme quoi il s'agissait d'un jeu développé en Espagne pour le compte d'Ubi Soft. Ben non, ça c'était Pro Rally 2001. Voilà, j'espère que cette injustice est désormais réparée. Une petite nouvelle rapide avant de vous laisser découvrir tranquillement la sélection du mois : Ubi Soft édite dans sa collection Exclusive certains vieux titres de Microsoft. Pas très intéressant quand il s'agit du premier Combat Flight Sim ou d'Age of Empire, on y trouve quand même deux jeux sympas : Starlancer (simulateur de combats dans l'espâââce) et Crimson Skies (simulateur de vol fantaisiste bien rigolo).



Bi-pack « Sport » : Tennis Master Series + Masters Rallye

19,99 euros, Collection bi-pack de Microïds, Pentium II 450 + 64 Mo

Une compilation à petit prix chez Microïds qui vaut la peine d'y jeter un œil. L'intérêt principal c'est évidemment Tennis Master Series, la meilleure simulation de tennis sur PC, qui a obtenu un Mégastar dans Joystick n°131. Loin des jeux d'arcade habituels, les développeurs de Microïds Canada ont voulu faire un jeu réaliste et tactique en intégrant notamment un vrai moteur physique. Masters Rallye est, lui, un jeu de course plus anecdotique, dont la monotonie graphique risque de lasser assez rapidement : mais bon, si on ne s'attend pas à des miracles, on pourra profiter de la fluidité de l'animation pour faire quelques courses sans honte. Une chose est sûre, on ne l'aurait pas payé plus cher.
(RESPECTIVEMENT 91 % ET 71 % DANS JOYSTICK N° 131 ET 132)



Baldur's Gate 2 : Shadow of Arm

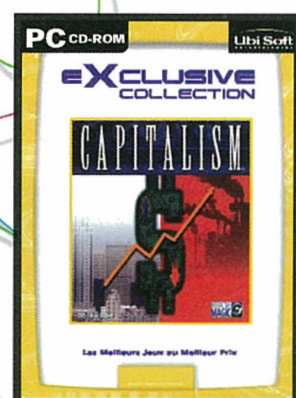
15,99 euros, Collection White Label de Virgin Interactive, Pentium II 400 + 64 Mo

On ne présente plus le plus célèbre des jeux de rôle depuis Fallout 1 & 2. Vous trouverez dans la suite de Baldur's Gate, au fil des dizaines d'heures de ce jeu monstrueux, 3 nouvelles classes de personnages et des spécialisations pour les anciennes ; 180 nouveaux sorts ; 100 nouveaux objets magiques ; des nouvelles skills ; et plus de 130 créatures. Baldur's Gate 2 s'affiche enfin en 800x600 et gère l'accélération 3D pour les effets spéciaux et les animations. Bref, c'est un must, dommage qu'il ne soit pas proposé avec son add-on.
(96 % DANS JOYSTICK N° 119, MÉGASTAR)

Capitalism II

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium III 500 + 64 Mo

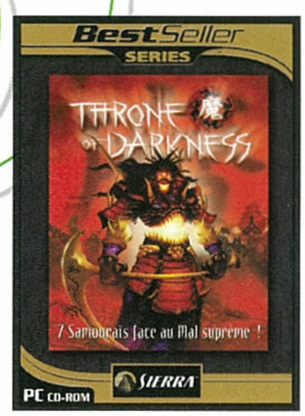
Cinq ans après, voici revenir le meilleur simulateur économico-financier sur PC. Commerce, industrie, manufacture, finances, marché des matières premières, immobilier, sans oublier la promotion et le marketing, Capitalism II vous immerge au milieu d'une économie moderne où le moindre succès un peu voyant peut vous valoir une dépossession prématurée de votre affaire par une OPA hostile. C'est un peu comme une simulation des années 80 aux États-Unis, manœuvres illégales en moins. Un must pour les amateurs.
(90 % DANS JOYSTICK N° 135)

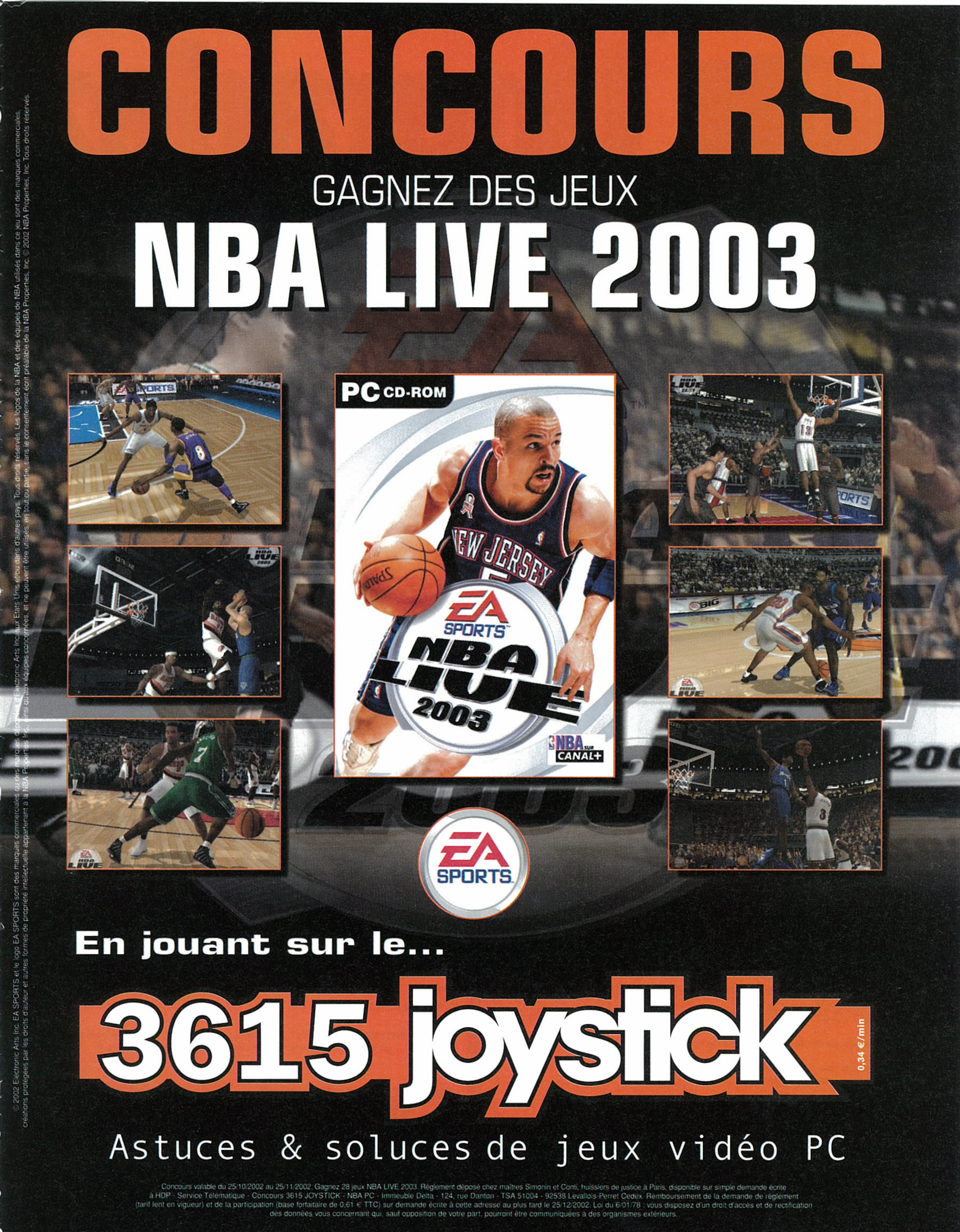


Throne of Darkness

15 euros, Collection Originals de Sierra, Pentium II 400 + 64 Mo

Throne of Darkness ressemble beaucoup à Diablo dans son principe, sans surprises puisque l'équipe de développement comporte deux anciens programmeurs du titre de Blizzard. Il y a tout de même quelques différences : ici, nous sommes en plein médiéval japonais fantastique et les pouvoirs ou les créatures sont empruntés à l'univers, riche, des légendes japonaises. De plus, au lieu d'un personnage, vous dirigerez une équipe de samouraïs : jusqu'à 7 persos, avec chacun leurs capacités, mais tous capables de lancer des sorts. Pas de soucis de maniement, l'interface est presque parfaite. L'univers est sanglant, voire franchement macabre, avec des décors très soignés bien qu'un peu répétitifs.
(90 % DANS JOYSTICK N° 130)




CONCOURS
GAGNEZ DES JEUX
NBA LIVE 2003
PC CD-ROM
EA SPORTS
NBA LIVE 2003
NBA SUR CANAL+
EA SPORTS
En jouant sur le...
3615 joystick
0,34 €/min
Astuces & soluces de jeux vidéo PC
Concours valable du 25/10/2002 au 25/11/2002. Gagnez 28 jeux NBA LIVE 2003. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique - Concours 3615 JOYSTICK - NBA PC - Immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 25/12/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

Dites-nous Tout...
et gagnez le jeu de votre choix

Un sondage lecteurs, c'est du bonheur. On coche plein de croix pour donner son avis sur le mag', frimer en étalant sa configuration et expliquer combien de Kinder Bueno on mange par mois. À Joy, on va pouvoir payer des gens pour saisir ces petites croix dans un logiciel, tirer votre profil et, surtout, surtout faire un magazine correspondant mieux à vos attentes. Et, parce qu'un bonheur n'arrive jamais seul, **cinq d'entre vous, tirés au sort, gagneront le jeu de leur choix.** *Elle est pas belle, la vie ?*

VOUS ET JOYSTICK

1 Depuis quand lisez-vous Joystick ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Depuis 1 à 2 ans
- ☐ Depuis 3 à 4 ans
- ☐ Depuis plus de 4 ans
- ☐ Depuis sa création

2 À quelle fréquence lisez-vous Joystick ?
- ☐ Tous les mois
- ☐ Moins de 6 fois par an
- ☐ 6 à 10 fois par an
- ☐ C'est la première fois

3 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joystick ?
- ☐ Aucune
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus

4 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à Joystick ?

.../20

5 Par rapport à il y a un an, lisez-vous Joystick
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt

6 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joystick ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

7 Ce numéro de Joystick, vous l'avez :
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas lu

8 Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joystick ?

Vous avez lu	En entier	En partie	Survolé	Pas lu	Note
Sommaire CD	☐	☐	☐	☐	.../20
Patches	☐	☐	☐	☐	.../20
Courrier des lecteurs	☐	☐	☐	☐	.../20
Le jeu de la couv'	☐	☐	☐	☐	.../20
News	☐	☐	☐	☐	.../20
News jeu	☐	☐	☐	☐	.../20
Reportage	☐	☐	☐	☐	.../20
Tests	☐	☐	☐	☐	.../20
News Matos	☐	☐	☐	☐	.../20
Dossier Matos	☐	☐	☐	☐	.../20
Test Matos	☐	☐	☐	☐	.../20
Top Hard	☐	☐	☐	☐	.../20
Réseau	☐	☐	☐	☐	.../20
Dossier thématique	☐	☐	☐	☐	.../20
Bêta-versions	☐	☐	☐	☐	.../20
Quoi de neuf ?	☐	☐	☐	☐	.../20
Budget	☐	☐	☐	☐	.../20
Utilitaires	☐	☐	☐	☐	.../20
Top rédac'	☐	☐	☐	☐	.../20

9 Que pensez-vous de la nouvelle notation sur 10 ?
- ☐ C'est mieux
- ☐ Ça ne change rien
- ☐ C'est moins bien

10 Trouvez-vous que les notes des tests de Joystick sont
- ☐ Trop dures
- ☐ Juste comme il faut
- ☐ Trop cool

11 En général, êtes-vous d'accord avec les tests de Joystick ?
- ☐ Oui, toujours
- ☐ Oui à 80 %
- ☐ Une fois sur deux
- ☐ Rarement

12 Trouvez-vous que l'information donnée par Joystick est
- ☐ Fiable
- ☐ Peu fiable

13 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous aux CD-Rom de Joystick ? .../20

14 Comment trouvez-vous l'interface ?
- ☐ Bien
- ☐ Mauvaise
- ☐ Je ne l'utilise pas

15 En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser les CD-Rom de Joystick ?
- ☐ oui
- ☐ non

16 Que pensez-vous des différentes rubriques des CD-Rom de ce numéro ?

J'aime	Beaucoup	Peu	Pas du tout
Démos	☐	☐	☐
Patches	☐	☐	☐
Pharmacie	☐	☐	☐
Communication	☐	☐	☐
Graphisme	☐	☐	☐
Audio	☐	☐	☐
Utilitaires	☐	☐	☐
Jeux	☐	☐	☐
Drivers	☐	☐	☐

17 Souhaitez-vous que les 2 CD-Rom soient remplacés par un DVD-Rom ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

18 Souhaitez-vous voir Joystick couvrir régulièrement l'actualité Xbox (news, tests...)
- ☐ Oui
- ☐ Non

19 En général, trouvez-vous que les solutions données par le supplément Soluces sont
- ☐ Fiables
- ☐ Peu fiables

20 Vous vous connectez sur le 3615 Joystick
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

Note .../20

21 Vous vous connectez sur le 3615 Cheat
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

Note .../20

22 En matière de jeux vidéo, qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
- ☐ Des concours
- ☐ Des infos
- ☐ Des soluces et astuces
- ☐ Vous n'allez pas sur minitel

VOTRE ÉQUIPEMENT

23 Quelle est votre configuration ?
- ☐ Celeron 1 GHz
- ☐ Pentium III - de 800 MHz
- ☐ Pentium III 800 MHz et +
- ☐ Pentium 4 - 2 GHz
- ☐ Pentium 4 - 2 GHz et +
- ☐ Duron 1 GHz
- ☐ Duron 1 GHz et +
- ☐ Athlon 1,2 GHz
- ☐ Athlon 1,2 GHz et +
- ☐ Athlon XP - 1800 +
- ☐ Athlon 1800 et supérieur
- ☐ Autre

24 Quelle configuration comptez-vous acquérir dans les six mois ?
- ☐ Pentium 4
- ☐ Athlon XP
- ☐ AMD CLAWHAMMER
- ☐ Autre
- ☐ Aucune

25 Votre PC est de marque
- ☐ Compaq
- ☐ HP
- ☐ Dell
- ☐ Packard Bell
- ☐ IBM
- ☐ Nec
- ☐ Fujitsu Siemens
- ☐ Sans marque (assembleur)

26 Il a été acheté
- ☐ Dans une chaîne spécialisée (Fnac...)
- ☐ Dans une boutique spécialisée
- ☐ En hypermarché
- ☐ D'occasion
- ☐ Sur le Web
- ☐ Autre

27 À quelle fréquence remplacez-vous complètement votre configuration ?
- ☐ Plusieurs fois par an
- ☐ Tous les ans
- ☐ Tous les 2 ans
- ☐ Tous les 3 ans
- ☐ Moins souvent
- ☐ Jamais : j'upgrade par petites touches

28 Quelle est la mémoire vive actuelle de votre ordinateur ?
- ☐ 128 Mo
- ☐ 256 Mo
- ☐ 512 Mo ou +

29 Vous possédez un écran
- ☐ 15 pouces
- ☐ 17 pouces
- ☐ 19 ou +
- ☐ LCD 15 pouces
- ☐ LCD 17 pouces ou +

30 Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- ☐ Windows 98
- ☐ Windows Millenium
- ☐ Windows 2000
- ☐ Windows XP
- ☐ Linux
- ☐ Autre

31 Quelle carte 3D possédez-vous ?
- ☐ Un vieux tacot
- ☐ ATI RADEON 7500
- ☐ ATI RADEON 8500/8500 SE/9000
- ☐ ATI RADEON 9500/9700 PRO
- ☐ Nvidia GeForce2 GTS/PRO
- ☐ Nvidia GeForce3 GF3 Ti
- ☐ Nvidia GeForce4 MX
- ☐ Nvidia GeForce4 Ti
- ☐ Autres (KYRO II, MATROX PARHELIA)

32 Quelle carte 3D comptez-vous acquérir dans les six prochains mois ?
- ATI Radeon 9700 PRO
- Nvidia GeForce4 Ti
- ATI Radeon 9500
- Nvidia NV30
- Autres

33 En ce qui concerne le hardware :

	Vous possédez	Vous comptez acquérir
Graveur de CD-Rom	☐	☐
Lecteur de DVD-Rom	☐	☐
Graveur de DVD-Rom	☐	☐
HP 5.1	☐	☐
Scanner	☐	☐

Autres ______________________________

34 Utilisez-vous votre lecteur de DVD-Rom pour regarder des films ?
- Oui
- Non

35 Possédez-vous une connexion Internet ? (plusieurs réponses possibles)
- Oui chez moi
- Non
- Oui à mon travail (ou à ma fac...)

36 Comment vous connectez-vous à Internet ?
- Modem RTC
- ADSL
- Numeris
- Autre
- Câble
- Je prévois de m'équiper en câble dans les 6 prochains mois
- Je prévois de m'équiper en ADSL dans les 6 prochains mois

37 Si vous êtes connecté à Internet, quel est votre provider ?
- AOL
- Club Internet
- M6 Net
- Wanadoo
- Noos
- Free
- Tiscali

Autres ______________________________

38 Jouez-vous en réseau ?
- Oui chez moi, en réseau local
- Oui chez moi, par Internet
- Oui dans une salle de jeux, en réseau
- Non

39 Êtes-vous abonné à un jeu persistant ? (plusieurs réponses possibles)
- Ultima Online
- Anarchy Online
- Asheron's Call
- Everquest
- Dark Age of Camelot
- Autre
- Non, mais je m'y intéresse
- Non ça ne m'intéresse pas

40 Paticipez-vous à des tournois en salles de jeux ?
- Oui
- Non

41 Si oui, combien d'heures par semaine allez-vous jouer en salle ?
- - de 2 heures
- 6 à 10 heures
- de 2 à 5 heures
- plus

42 Paticipez-vous à des tournois en Lan ?
- Oui
- Non

43 Achetez-vous en ligne ?

	Parfois	Souvent	Jamais
Jeux	☐	☐	☐
DVD	☐	☐	☐
CD audio	☐	☐	☐
Livres	☐	☐	☐
Autres	☐	☐	☐

44 Vous utilisez régulièrement, en plus de votre PC...
- Une PlayStation 2
- Une GameCube
- Une Xbox
- Une Game Boy Advance
- Une PlayStation/PSone
- Ancienne console

45 Vous projetez d'acquérir
- Une PlayStation 2
- Une GameCube
- Une Xbox
- Une Game Boy Advance
- Autre
- Aucune console

VOS LOISIRS

46 Combien de jeux PC possédez-vous ?

____

47 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

____

48 Quels types de jeux préférez-vous ?
- Jeu d'aventure
- Jeu de rôle
- Stratégie en temps réel
- Tactique/action
- Courses automobiles
- Quake-like
- Simulation de vol
- Simulation sportive
- Jeu de plate-forme
- Jeu online massivement multijoueur

49 À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?
- Au moins une fois par semaine
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois tous les deux mois
- Au moins une fois tous les trois mois
- Moins souvent

50 Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre micro (accessoires, jeux, mags...) ?
- Moins de 15€
- De 76€ à 150€
- De 15€ à 29€
- Plus de 150€
- De 30€ à 75€

51 Achetez-vous des jeux en « Budget » (de 8 à 25€) ?
- Souvent
- Parfois
- Jamais

52 Lisez-vous régulièrement les magazines suivants ? Si oui, donnez votre note de satisfaction.

	Régulièrement	Occasionnellement	Non ou presque pas	Note
Gen 4	☐	☐	☐	.../20
PC Jeux	☐	☐	☐	.../20
PC Team	☐	☐	☐	.../20
PC Fun	☐	☐	☐	.../20
Login	☐	☐	☐	.../20
Micro Sim	☐	☐	☐	.../20
Casus Belli	☐	☐	☐	.../20
SVM	☐	☐	☐	.../20
L'OI	☐	☐	☐	.../20
PC Expert	☐	☐	☐	.../20
PC Direct	☐	☐	☐	.../20
Micro Hebdo	☐	☐	☐	.../20
Joypad	☐	☐	☐	.../20
PlayStation 2 Mag.	☐	☐	☐	.../20
Loading	☐	☐	☐	.../20
Jeux Video Mag.	☐	☐	☐	.../20
Play Guide	☐	☐	☐	.../20

53 Sur Internet, vous allez sur les sites suivants :

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas depuis 1 an	Note
jeuxvideo.com	☐	☐	☐	.../20
overgame.com	☐	☐	☐	.../20
gamespot.fr	☐	☐	☐	.../20
goa.fr	☐	☐	☐	.../20
flipside.fr	☐	☐	☐	.../20
zonejeux.fr	☐	☐	☐	.../20
gameloft.com	☐	☐	☐	.../20
gamekult.com	☐	☐	☐	.../20
gameone.net	☐	☐	☐	.../20
halflifefusion.com	☐	☐	☐	.../20
hardware.fr	☐	☐	☐	.../20
cafzone.net	☐	☐	☐	.../20

54 Vous allez au cinéma
- Moins d'une fois par mois
- 2 à 4 fois par mois
- 1 fois par mois
- Plus de 4 fois par mois

55 Vous possédez un téléphone mobile
- Bouygues Telecom
- Mobicarte
- Orange
- SFR La carte
- SFR
- Nomad
- Universal Mobile Music
- Pas de téléphone mobile

56 Quel équipement possédez-vous ?
- Chaîne hi-fi
- Télévision 16/9
- Home Cinema
- Magnétoscope
- Canal Satellite
- TPS
- Câble
- Lecteur DVD de salon
- Lecteur Mini-Disc
- Lecteur MP3
- PDM

57 Combien de temps passez-vous par semaine devant la télévision (hors jeux) ?
- 1 heure à 10 heures
- Plus de 20 heures
- 11 à 20 heures

58 Regardez-vous une chaîne dédiée aux jeux?
- Oui
- Non

Laquelle ?

____

59 Depuis que vous jouez, vous avez plutôt diminué le temps consacré à
- La télévision
- Le sport
- Le cinéma
- Les sorties
- La lecture

QUI ÊTES-VOUS ?

60 Vous êtes
- Un homme
- Une femme

61 Quel âge avez-vous ?
- Moins de 15 ans
- De 21 à 24 ans
- De 15 à 17 ans
- De 25 à 34 ans
- De 18 à 20 ans
- Plus de 35 ans

62 Vous avez encore des choses à nous dire ? Du bien ? Du mal ? N'hésitez pas à joindre vos commentaires à cette enquête.

____

____

____

____

____

Ben, voilà, vous n'avez qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir :

Nom ______________________________

Prénom ______________________________

Rue ______________________________

____

Ville ______________________________

Code postal ______________________________

Jeu que vous souhaitez recevoir : ______________________________

____

Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :
ENQUÊTE JOYSTICK Double Précision 74 rue du Château 92100 Boulogne



bigben interactive
HEROES IV
THE GATHERING STORM
L'ADD-ON ENFIN ...
... DISPONIBLE !!!
6 nouvelles campagnes
20 nouvelles maps
Nouvelles creatures fantastiques
De nouveaux sortileges !!!
(C) 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Might and Magic and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of the 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.
bigben interactive
NEW WORLD COMPUTING
3DO



OPERATION
FLASHPOINT
EDITION COMPLÈTE
Le jeu
phénomène
déjà un million de joueurs !
93%
Joystick
90%
PC Jeux
90%
PC Team
90%
Libertysurf.fr
18/20
Micromania.fr
18/20
Online Gamer
3
JEUX D'EXCEPTION
COLD WAR CRISIS
LA CAMPAGNE ORIGINALE
RED HAMMER
LA CAMPAGNE SOVIÉTIQUE
RESISTANCE
LE PACK D'EXPANSION OFFICIEL
DANS UNE
SEULE BOÎTE
Découvrez l'intégrale de Flashpoint :
la référence des simulations de combat en 3D
✶ Dirigez une escouade de soldats américains, russes ou résistants
✶ 126 missions solo et multijoueurs exceptionnelles
✶ 4 zones de combat de 100 km² pour un réalisme de jeu encore jamais atteint
✶ 50 véhicules différents : de la jeep, char aux hélicoptères de combat
✶ Un moteur 3D et un mode réseau LAN et internet optimisés
Démos jouables et infos sur le
www.codemasters.com/flashpoint
PC CD
JOUABLE EN RÉSEAU SUR GOA.COM
Bohemia Interactive STUDIO
Bestseller International
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.